家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2003 ISSUE.101



新作速递



- 不可思议的生物
- 三国群英传IV
- 无冬之夜:古城阴影
- 苍龙少年
- 哥特王朝II
- 女剑客飞鸟参见
- 恐龙复苏
- 沙漠风暴
- 天启录四骑士

特别企划

体感游戏 SEGA圣殿

China Joy 2003 KAMEX 2002 韩国行

极限攻略

刀剑封魔录 完全图解攻略

游戏观点



寂静岭II

哈利·波特与密室

- 天使帝国III
- 钢铁猛兽
- 新名车大赛
- 巴黎-达卡尔拉力赛
- NBA LIVE 2003
- 詹姆斯·邦德007:夜火

娱人码头

新时代 我们的DDR

软硬武略

- 游戏的八度空间
- 超值的GBA Link
- 电影中的酷玩道具

重生 时空战场 RENEWAL

重生-纵身未来时空的战场

万人在线科幻时空的角色扮演游戏

功能强大的公会系统

热血沸腾的城镇攻防战

自建城市房屋发挥你的想象

虽然你不希望，但战争已经开始
现在和我一起呼吸空气的你，已经成为我们的一员
我们为了世界的正义不惜舍弃自己的一切

网络帝国

点击十大新网游

- 天骄-票骑世界
- 命运W.Y.D 直击
- 仙境传说 深度报导
- 破天一剑
- 怪兽变身秀
- 轩辕剑ONLINE 任务揭密
- 无尽的任务EQ 旅行笔记
- 新西游记 内测印象
- NAGE 新手之路
- 天堂 职业纵览

零售价:8.8元 www.fcgm.com.cn

ISSN 1009-6183





敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活

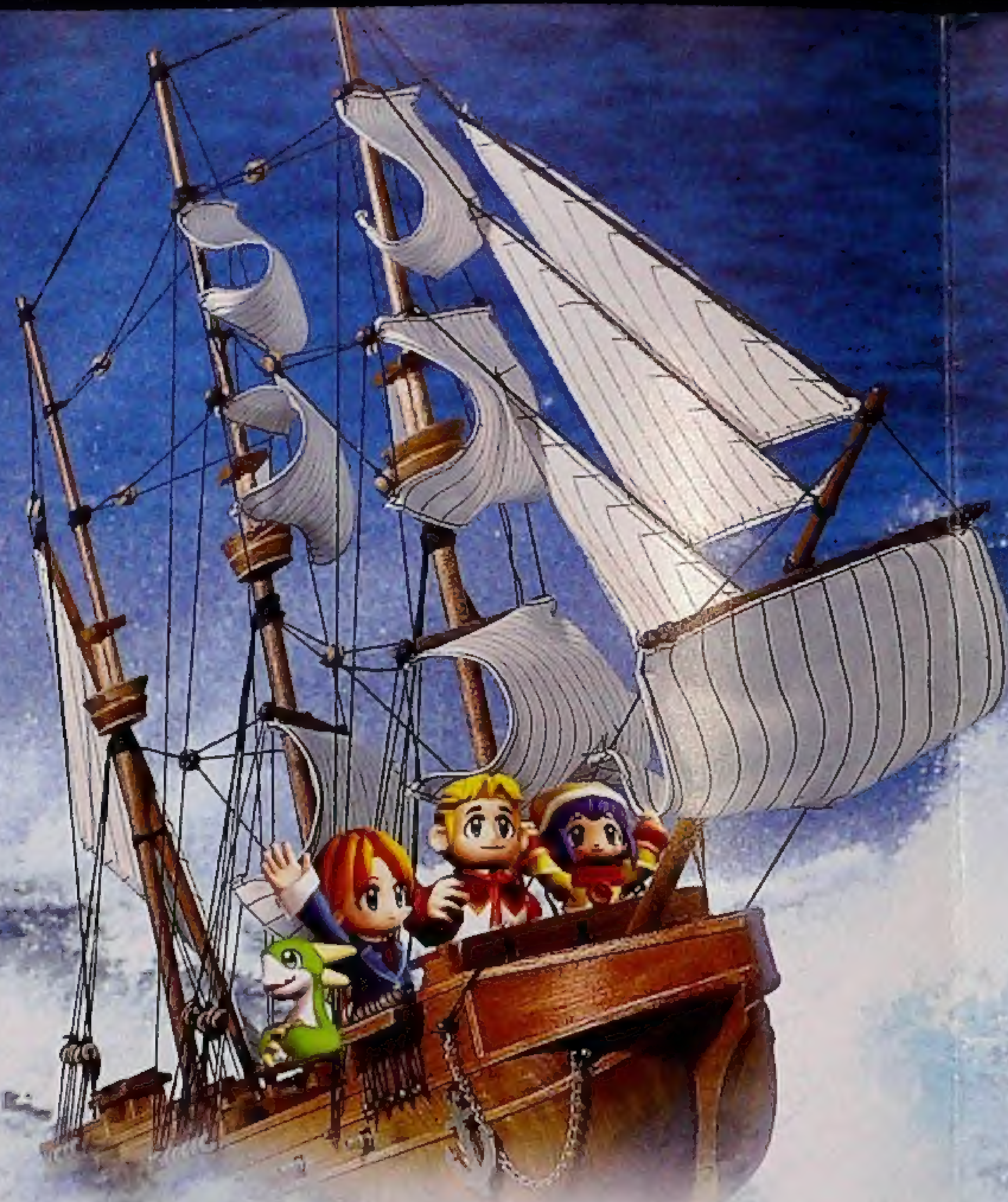




JoyPark

JoyCard 一卡通用 欢乐全球

网络游戏



超水平的网络游戏IN!
过时的网络游戏OUT!

魔力宝贝3.0 全面进化 颠覆网络游戏传统

2003年，网络游戏将有新标准，超乎想象的魔力宝贝3.0，全面掀起网络游戏革命浪潮，场景、人物设定焕然一新，28个全新角色粉酷登场，舞者、侦探、仙人、刻印师各显神通，想体验新世代的网络游戏就马上登陆龙之传说！

IN!


选择精美的三维造型


逼真的16位象素画面


俏皮新宠你好


新道具多多

热闹的20万在线人数

OUT!


告别传统的二维造型


和256色画面说再见


老面孔收藏


旧道具换换

冷清的10万在线人数

魔力宝贝3.0

龙之传说

网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO .LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL:(010)82686479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn

ENIX JoyCard 一卡通用 欢乐全球 网络游戏

魔力.魔力.随心所欲

尽情期待1月24日公开测试

一起冲

加油

我们来了

看什么看
还不来帮忙?

嘿咻

嗯

顶起来

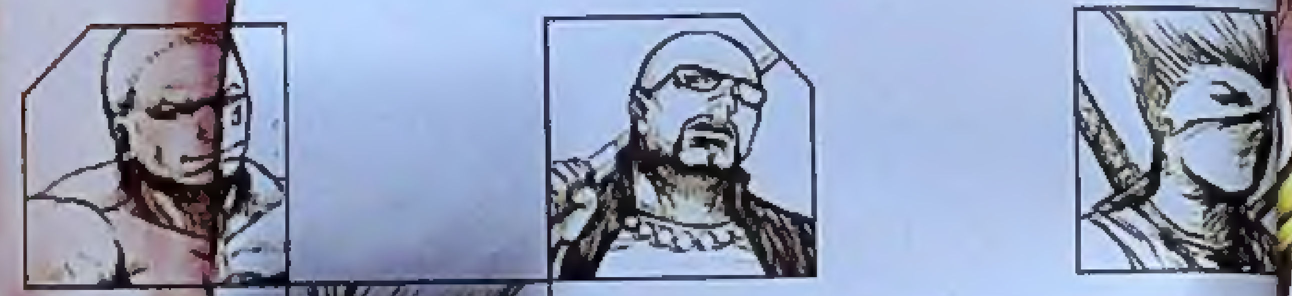
酷虫一族

百战天虫 online WORMS

www.worms.com.cn

北京北极冰科技发展有限公司
北京市朝阳区北四环东路高原街北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：86-10-84628118 传真：884625378

开发 TEAM17 授权 WIZGATE 代理发行 亚联游戏 Asiagame.com

























好玩的、好看的、好运的...都在仙境!!

世界上最远的距离 不是生离死别，而是你站在我面前，我却没办法PK你！

仙境狂爱你 爱情竞技场

圆梦资料片 让你和她 双双对对 爱火炽热

圣诞嘉年华 火红圣诞节

快乐资料片 让全中国 热热闹闹 欢乐连连



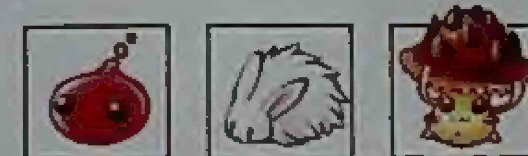
欢迎 够Q、够可爱、超好玩、超想像的线上游戏新霸主！

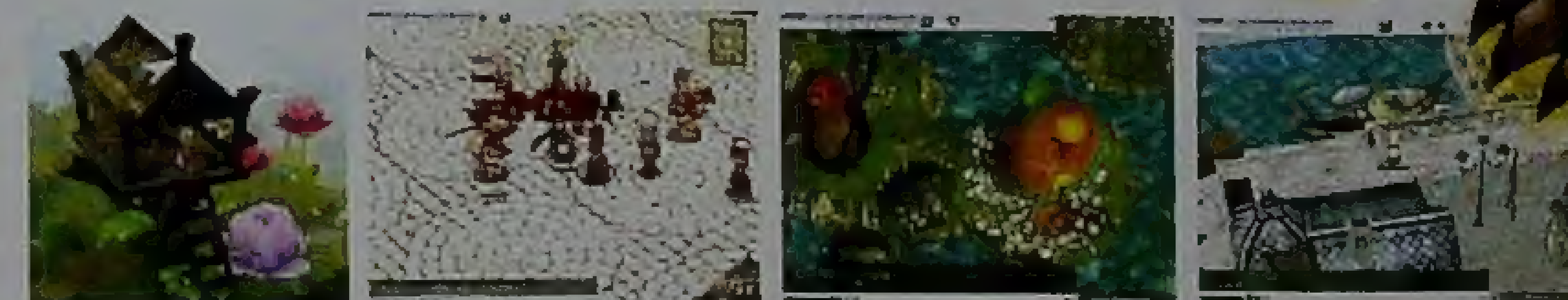
实现你的梦想！占领你的全部！

仙境让你放肆冒险，希望无限！

快带上你的亲朋好友，

一起手牵手走进仙境的快乐园地哟！





樱花大战3

~巴黎在燃烧吗~

樱花大战3简体中文版即将上市
(以下为包装效果图)

精装豪华版 标准版

樱花大战3 期待你的演出

超酷全3D游戏引擎，中文字幕，日文语音，
带您进入梦幻世界

樱花俱乐部

■在产品上市前，我们将提供一些日本樱花礼品供玩家竞买
■定期发送樱花大战3的新闻
■购物抽奖(奖品为樱花周边产品—如鼠标垫、钥匙扣、原厂签名珍藏海报等)
■游戏销售折扣(SEGA产品的销售折扣)
■日本原版周边礼品抢定
■漫画征集
■详细活动信息请参照樱花大战3主题网站

http://www.sakura-taisen.com.cn

龍族 v1.1

雪域龙吟

www.DRAGONRAJA.com.cn

一月正式上市

我的游戏我主角

www.dragonraja.com.cn

宏碁戲谷 Soft-net 第三波軟件

三國孔明傳

一月正式上市

神谋智勇 天下平
呼风唤雨 唯孔明

第三波软件(北京)有限公司

一月正式上市

雪域龙吟 龍族 v1.1

www.DRAGONRAJA.com.cn

我的游戏我主角

新任务：揭露龙族不为人知的历史，做故事的主角！
新国战：20级参加大型雪地国战，做战争的主角！
新地图：探索冰雪覆盖的奇异国度，做冒险的主角！
新商人：辗转三国施展理财手腕，做市场的主角！
新技圣：打造梦幻级强力装备，做众人瞩目的主角！

最新动态请访问龙族官方网站：
www.dragonraja.com.cn
龙族客服热线:010-88018989

DRAGON RAJA

宏碁戲谷 Soft-net 第三波軟件



火爆热销
48元

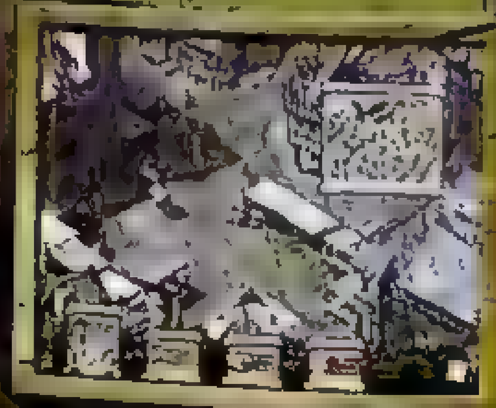
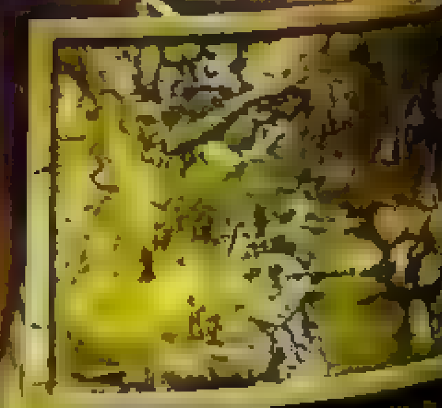


侠盗罗宾汉

舍伍德森林
传奇

欧洲侠盗罗宾汉即将现身

游戏混合了多种元素，包括有角色扮演、动作、冒险、策略等等。玩家还可以尝试多种不同的战斗方式；例如是箭术较量、长枪比武、剑术较量、火炮攻击等等。玩家可以在长枪比武中跟目标对手「单挑」，然后又可以带着炮弹去攻击城堡，充满动作游戏的元素，堪称为古装版的《盟军敢死队 2》！



wanadoo

ECHOICE

怡采科技 引领游戏新趋势

武汉怡采科技有限公司
地址：北京市海淀区北三环西路
网址：www.echoicetech.com

INFOGRAMES

突袭：沙漠风暴

CONFLICT
DESERT STORM™

完全体验突袭和永远的突袭——
尽在《突袭：沙漠风暴》豪华版

标准版：48 元
豪华版：68 元

智国数码　华融宏利　客服热线：010-84935808


幻灵游侠
MONSTER&ME
宠爱一生
超酷仙侠梦宠网络游戏
十万
现金悬赏极品梦宠
活动详情请登陆幻灵游侠官方网站:
http://www.tqdigital.com
网龙公司对本活动拥有最终解释权
幻灵游侠 2.5 共分享同欢乐
购买七喜大水牛健康机箱送幻灵客户端光盘 15天不限时游戏时间
研发：天晴数码娱乐 总代理：网龙(中国)公司
网上垂询：http://www.tqdigital.com/ 总经销：智冠电子(北京)有限公司
全球顶级游戏门户网站17173.ocm荣誉推荐 产品合作信箱：webmaster@tqdigital.com


從沒有萬年的神，也沒有千年的帝國
這裏的土地告訴我
你來了……
江湖的險惡，兒女的情長
浩瀚的夜空，鏜亮的劍芒
冒險的路，我們攜手闖蕩
天晴数码倾力制作
近期推出 敬请关注！
征服
CONQUEST

25 Best Game & Best Price! 25



值

新天地普及版系列

美人鱼的季节.普及版



4CD
RMB:25.00

秋之回忆.普及版



2CD
RMB:25.00

绫波育成计划.普及版



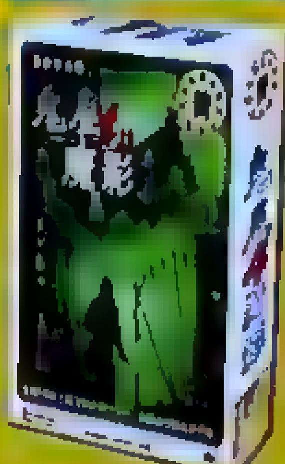
2CD
RMB:25.00

永远的伊苏II.普及版



3CD
RMB:25.00

鬼屋魔影4.普及版



3CD
RMB:25.00

夜行侦探-迷失者.普及版



4CD
RMB:25.00

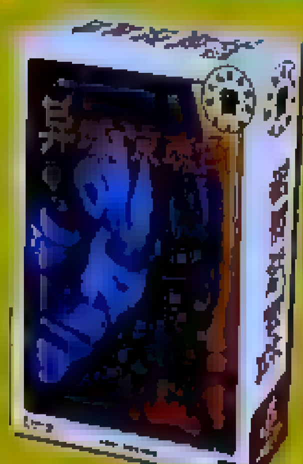
夜行侦探-零.普及版



4CD
RMB:25.00

又有3款新品加入，全系列各25元！

异域镇魂曲.普及版



new!!
3CD
RMB:25.00

英雄萨姆2.普及版



new!!
1CD
RMB:25.00

秘密潜入.普及版



new!!
1CD
RMB:25.00

赏金奇兵.普及版



new!!
1CD
RMB:25.00

实况世界杯2002.普及版



new!!
1CD
RMB:25.00

英雄本色.普及版



new!!
1CD
RMB:25.00

盟军敢死队2 中文版



new!!
3CD
RMB:46.00

四海兄弟

失落的天堂

现已发售





69元3CD 游戏类型：动作



有我在这守着，你们一个也别想上来！

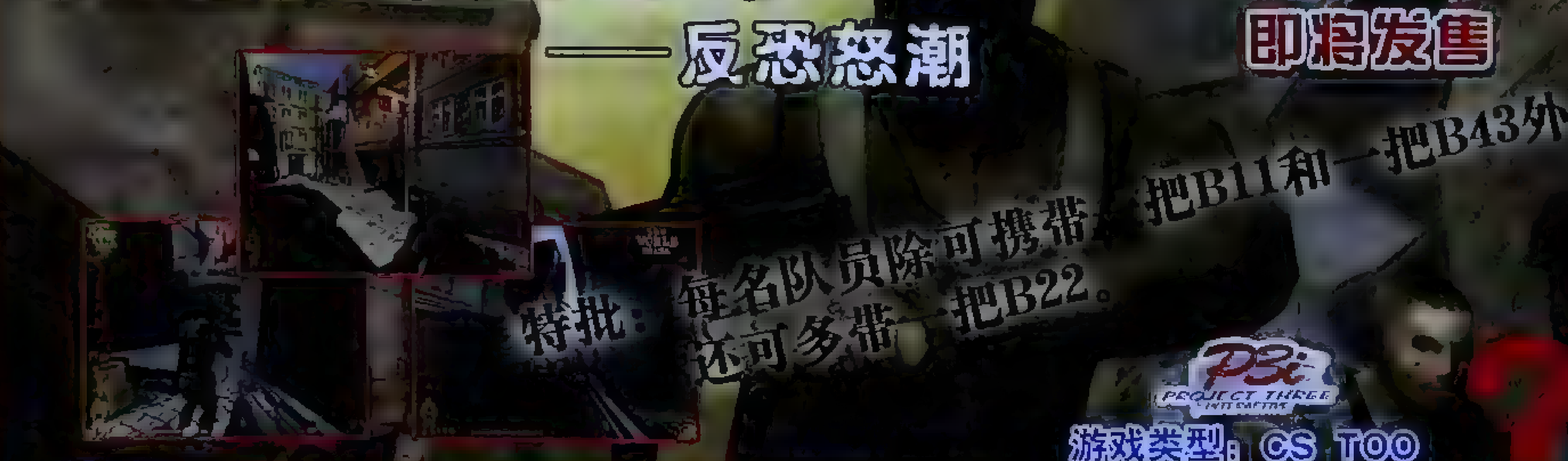


《抢滩前线》更为激烈的滩头保卫战！
全面支持联网作战！

世界新秩序

——反恐怒潮

49元
中文版
即将发售

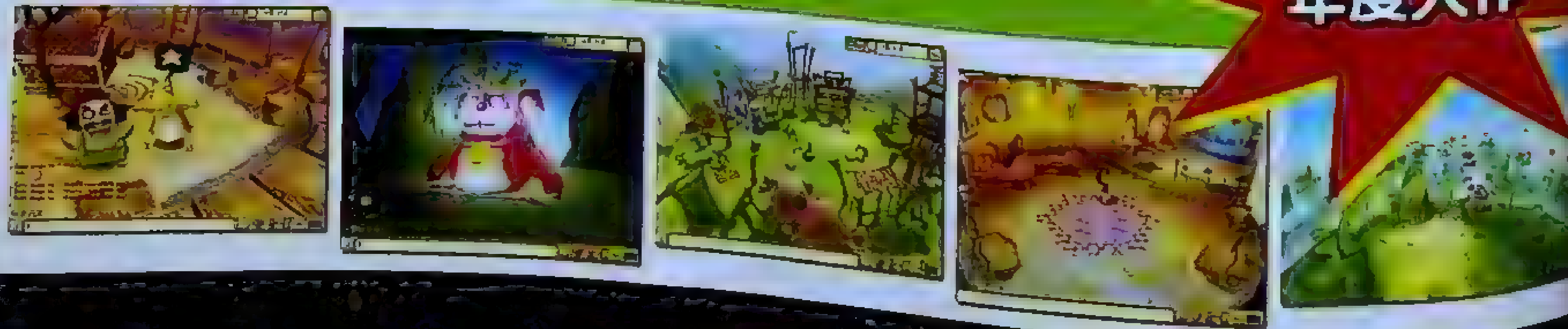


游戏类型：CS TOO

CT和T的新一轮激烈对抗已经开始了，你还在等什么？



www.pet520.com
怪獸總動員
3D怪兽变变变 上天下海总动员
越变越多 越变越怪 越变越猛
一窝怪兽任你搭配 自订造型酷到不行 练级进化天下无敌
昱泉国际
昱泉2003
年度大作

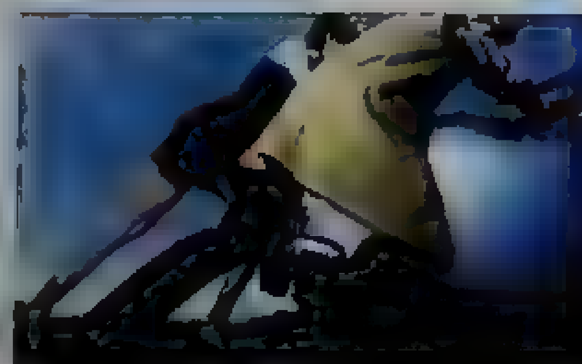




网络游戏
试剑
探真情
【轩辕剑online公开测试中】
以剑会友 以情动人
网络游戏
DOMO
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
JoyPark



小马



年又过去了。因为两次改版和百期特刊，杂志给每个与它有关的人都留下了印象，总归不算平淡。

回首自己的生活，一时没有想出有什么可以言说的名堂，总归是平淡得紧。

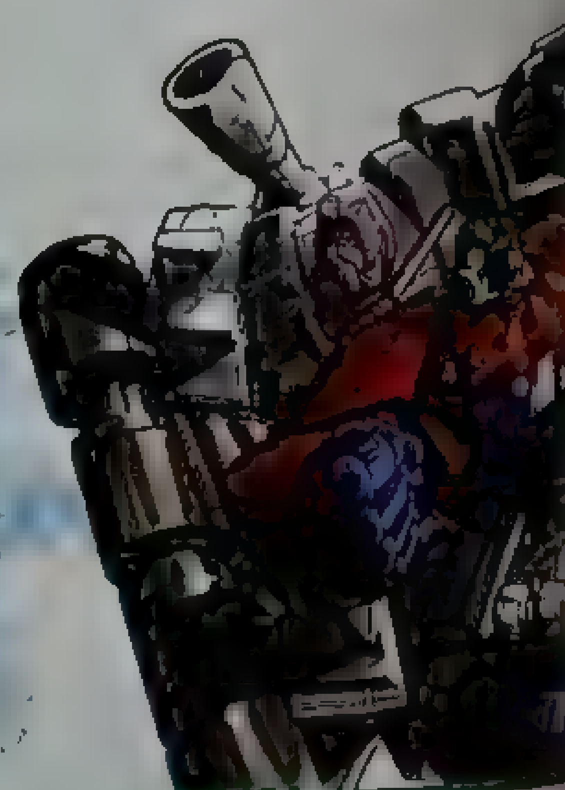
新加盟的《家游》网站小编 viven 曾希望我能在新版网站中"编辑部的故事"里写上点什么，毕竟过去杏花村的"编辑异闻录"中记述过些许逸闻趣事，读者们还喜欢，我请她先从"编辑视窗"里选几段，因为小编们都在讲述自己的故事嘛。对于叙说或者编派编辑部的故事，不同人有不同的看法。比较有代表性的一种是：生活中总有乐趣，总有些闪光的可以用文字记录下来的东西，就看你是否有灵性和细心了。我自然指不出这说法的谬误，而且很佩服这样从琐碎琐事中跳脱出来的境界，自己却不能够。于是与年我中断了对小编们日常工作的"观察"，现在也懒得睁开那双"慧眼"。

当然，这并不意味着小编的日子乏味，但也不意味着小编的日子比随便哪位读者和玩家精彩。

天色阴沉，北京的雾雪天气似乎要绵延整个冬季。下班开车缓缓驶在湿滑的路上，听着交通广播把北京大小地名遍数的拥堵报告，我实在是怀念那些街机、游戏机和电脑上的赛车游戏。游戏中酣畅的速度感在京城的街衢根本无处可寻，更不用提那种不惧碰撞的"安全感"了。但说归说，驾驶一辆真车的趣味还是远远超过了游戏，即便在某次把抛锚的车推到路边等待救援的时候……

所以，生活和游戏的关系就是这么回事。

东东



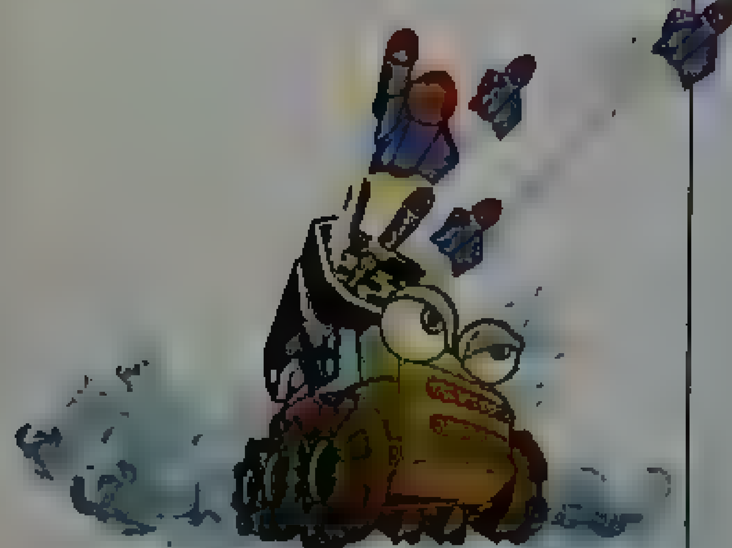
最近常常听到类似于"商业化"游戏之类的评语，当然，大都带点或轻或重的贬义在里边。于是，我思考起游戏这个东西是否一定会越来越"商业化"的问题。

一个作家想让他的文学作品不商业化，这个很简单，因为他只需要价值 10 元一支笔和一些纸就能完成他的创造；一个画家想让他的绘画作品不商业化，有点难度，因为他需要价值 1000 元的纸、画布和颜料；一个演员想让他的戏剧作品不商业化，难度很大，因为他需要价值 100000 元的道具服装和场地；那么，一个电影人想让他的电影作品不商业化呢？一个游戏人想让他的游戏作品不商业化呢？

随着科学的进步，新兴的艺术形式越来越依赖经济基础而存在，而一种艺术形式对经济基础的依赖度越高，那么它商业化的可能性也就越大。艺术形式商业化带来的最直接后果就是少数人服从多数人的口味、标准和层次，艺术创造者从过去的"引领大众"，变成了"服从大众"。工业时代以来，新艺术形式从表现手法、可扩展性、传播速度等各方面都把旧艺术形式远远抛在后面，而在艺术价值上却难以超越后者。我想，这就是最重要的原因之一吧。

游戏似乎也难以例外。

Racer



那天闲来无事，拿来一款近期中文 RPG 大作准备玩耍一番，打开一看，嚯嚯，6 张 CD，在腾出硬盘空间，又不下十次的换光盘，历时半个多小时后，安装才告完毕。而此时，玩游戏的兴趣早已荡然无存。我实不在不明白为什么现在的国产游戏，尤其是 RPG，动辄 5、6 张光盘，4 张已是最低标准，安装时不停的换盘在所难免，烦人的是这种换盘有时还不只是按顺序就行的，某一张盘可能要重复两三次，安装这样的游戏真真是一种痛苦。虽然现在玩家对游戏画面、音乐及动画要求很高，但以它们的品质来看，应该还不至于非要那么多光盘才能装下，厂商这么做的目的显然是为防 D 版。正因如此，他们"有意"地忽视了玩家的感受。由此我又想到了 D 版的好处，这里我故在好处二字上打引号，就是想说 D 版的存在绝不只是因为价格便宜，人家可以在第一时间把国外大作"奉献"给国内玩家，人家也可以在保证原汁原味的基础上将原作几张光盘的内容精简合一，而且安装一次到位，人家可以包退包换，等等等等，这样的感觉您爽不爽？为什么 D 界也会出现藏经阁这样的名牌厂商，您想过吗？

这里还可以举一个更为典型的旁的例子，近两年来我接触 DVD 较多，自然就会把正盗两方的东西比较一下，不比不知道，一比绝不是吓一跳，用网友的话说——"Z 版真 TMD 垃圾！"（这里指国内出的 Z 版 DVD），话是粗话，但绝对不假，这点 Racer 已经深有体会，具体细节就不再赘述了。

大家也别误会，我并不是想替 D 版正名，我也一样对 D 版行为所不耻，但从游戏、DVD 等文化产物的市场现状分析，我们不难得出这样一个惊人的结论——D 商真的要比 Z 商更懂得为人民服务的道理！

游骑兵



不知道怎么搞的，最近很奇怪地发现自己越来越无法"享受"那些动感强烈的游戏了。

在 FPS 中五分钟下来就头疼恶心的不适反应，是打从 Wolf3D 开始就落下的病根。这些年来很努力地想要克服这种令人汗颜的游戏过敏症，除了平时努力地多参加运动，也一度在 Q3 之中强忍着"锻炼"，无奈最多 30 分钟坚持，然后就可以省下午餐或是晚餐了。最近更为苦恼的是，在几乎所有画面快速刷新的游戏前，都会感到这样或那样的不适。就拿《极品飞车:闪电追踪Ⅱ》来说，玩一局下来眼睛就会感觉酸胀，真可惜了家游这部高配置的 TOP-GUN 和这最新的游戏……

忽然想起前几天刚刚安装网络游戏《无尽的任务》时，首先弹出的公告文字显著写明，游戏制作公司不会对因游戏而引发癫痫之类耸人听闻的病症的玩家负担任何法律责任。当时一群人哄堂大笑，这种公告也太韭儿了吧?! 不过后来想想，西方法律制度如此完善，为何不在 FPS 类型的游戏外包装上注明，可能会引起眩晕反应?! 不像在《极品飞车 闪电追踪Ⅱ》中自己感觉眼眶发涩的特例，那可是有很多人会在 FPS 中感到眩晕呢！哼哼~~有空要告游戏公司去！

月月



◆学习总是一件听起来让人感觉上进的事，东东、Chance、石子等相继充电去了，这是一种氛围，也是一种阔别以久的情感回归吧。我的学习也开始了，兴奋、振奋、勤奋……之后，才发现回归并不如想象中那样简单。高估了自己吧？还是不够刻苦？看着 GF 天天抱着大篇的单词背了一遍又一遍，真的自愧不如。廉颇老矣，只能发发牢骚，向人家学习了？

◆学人家批评装了直读的玩家，游戏观念、道德品质淡薄，却可曾想过更多的人们用尽全力去挤能用月票的公车，然后去自家门前小铺买半斤份量十足的手擀面……现实和差距总是让人无奈的，理解了吗？没实力却又渴望更多，我们还都只是凡夫俗子……

◆学人家排队买票看《英雄》，却何曾真的知其所云，又品出些西方人真正欣赏的东方味道，和那一份功利之心，不过只是抢着凑近些看看热闹，捧个钱场和人场罢了。

◆学人家外国人忙忙碌碌准备去过圣诞节，不过是巧立名目给腐败找了个最佳的理由。还好这没得罪谁，自己寻了个开心，也就知足了。

◆转眼又过了一年，站在街上，看着车水马龙，想想，赶紧对自己说吧，"恭喜您又老了一岁，加油吧！"

石子



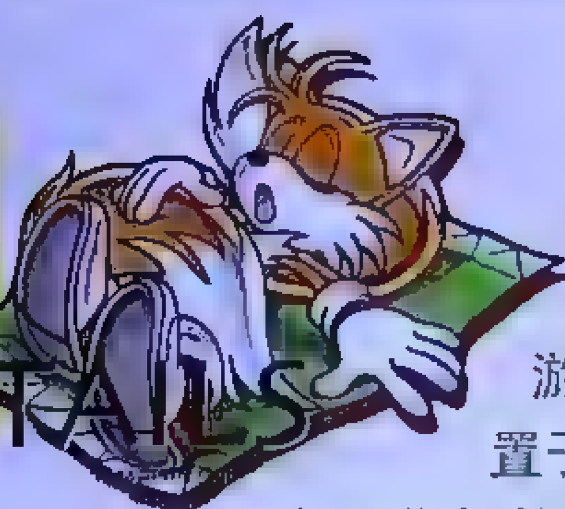
北京有始以来最大的一场雪，终于在 24 号早晨云消雾散，持续了一周的灰白色天空，在圣诞前夜抖落了所有伤感的颜色，白色的北京，美丽的平安夜，是人们乐于谈论的话题。刚出完杂志的小编们，也终于可以轻松一下了。

本月似乎一直很忙碌，先是百期特刊因为大雾封路的关系，迟迟没有在北京市面上出现，于是询问的电邮、电话、QQ 频频，再加上请求编辑签名和获得赠阅的，一天至少要答复 3 次以上相同的问题，之后还要加上一句：我们也很着急！是啊，毕竟是自己的一番心血，总是很着急想要见到它破壳的模样，可是这该死的大雾……

接着是 EQ 的内测，众编纷纷尝试，有的说 Very nice！有的说晕！石子是后者。原以为自己不会对全 3D 的视角有什么反应，Q3 也不是没玩过，但是一个是场景狭窄，再加上没有地图，路痴加视线障碍……我晕！@_@

因为负责网游栏目的关系，随时要投身新网游测试，不断的转移阵地，使我始终没有找到一款可以停留超过半年以上的游戏。不过，随着新年的到来，这种漂泊的游戏生活也需要改变了，正所谓一年一个新面貌嘛！也希望所有支持网络游戏的玩家，可以在新的一年里找到自己钟爱的游戏！

Happy new year my friend!



沉浸于电脑游戏这么多年，家用游戏机的体验早已被置于 EMU 的保留地。而关于街机的真正回忆，更是需要回溯到十多年前的初中时代，1 元钱的一枚硬币，两个伙伴在《魔境战士》或《雷电》中的紧张配合，以及一局下来的懊恼和互相埋怨……这么多年之后，电脑游戏早已从最初“街机移植”或“直逼大型电玩效果”这样的产品广告宣传语，进化到带动整个个人电脑硬件技术不断攀升，并营造出惊人视听效果的境界，而家用游戏机也历经数度更替进入“三国”时代。这时，在我们的生活中一直被视为普通人无法企及的街机，又会是怎样的状况呢？带着这样的好奇，也是在竞速游戏真假虚实的历次体验之后，决定探访这久违了的游戏殿堂。

在北京的街机游戏厅中，位于王府井商业中心新东安市场第五和第六层的世嘉新东安店，可算是全市世嘉街机厅最新最大的一处。我们特意选择了星期六这一天前往，希望能在这样一个“法定”的休息日里，探寻一下被相关的管理政策和社会舆论压迫多年的街机厅，到底是怎样的一个状况。而考虑到街机运营者的顾虑，我们也事先与该店的营运商世嘉华翔文化娱乐有限公司取得联系，同时与世嘉新东安店的经理确认了采访时间，确保不会因为刺眼的闪光灯而被管理员驱逐。在走出地铁站口踏上王府井宽阔的步行街时，想到那些动感十足的体感游戏机台，我们的心中禁不住跃跃欲试，步伐也快了起来。

说实话，如果是第一次到访，要想找到这家世嘉街机厅还真是不容易。虽然商场中有指示牌一路将我们带到顶层，但除了环布一周的餐饮店铺以及一家电影院，哪儿有什么游戏厅?!我们兜了两圈实在找不到，向保洁员询问才确认了方向，直走过去，才发现电影院旁的昏暗巷口进去一点就是游戏厅的入口！虽然电影院的招贴很抢眼，但游戏厅的店面总不可能一点儿指示也没有吧?!

我们很郑重地向接待我们的营业厅经理反映了店门不易找到的问题，经理给我们一个无奈的笑容，坦言之前国家制定的一些相关管理政策，显然是对游戏厅的发展有相当多的限制，所以很多宣传工作也只能尽可能地低调处理。众人唏嘘一番，不过未等气氛低迷，厅内激动人心的声响就已经把大家的注意力吸引过去。

SEGA 体感游戏圣殿

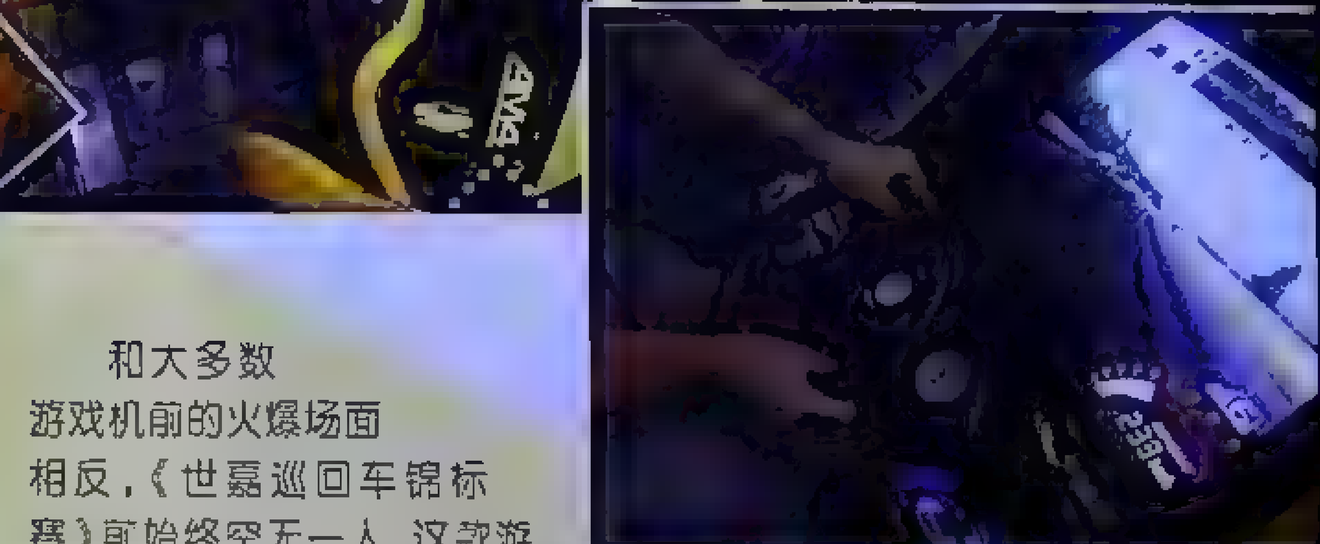
策划/王博 摄影/游骑兵

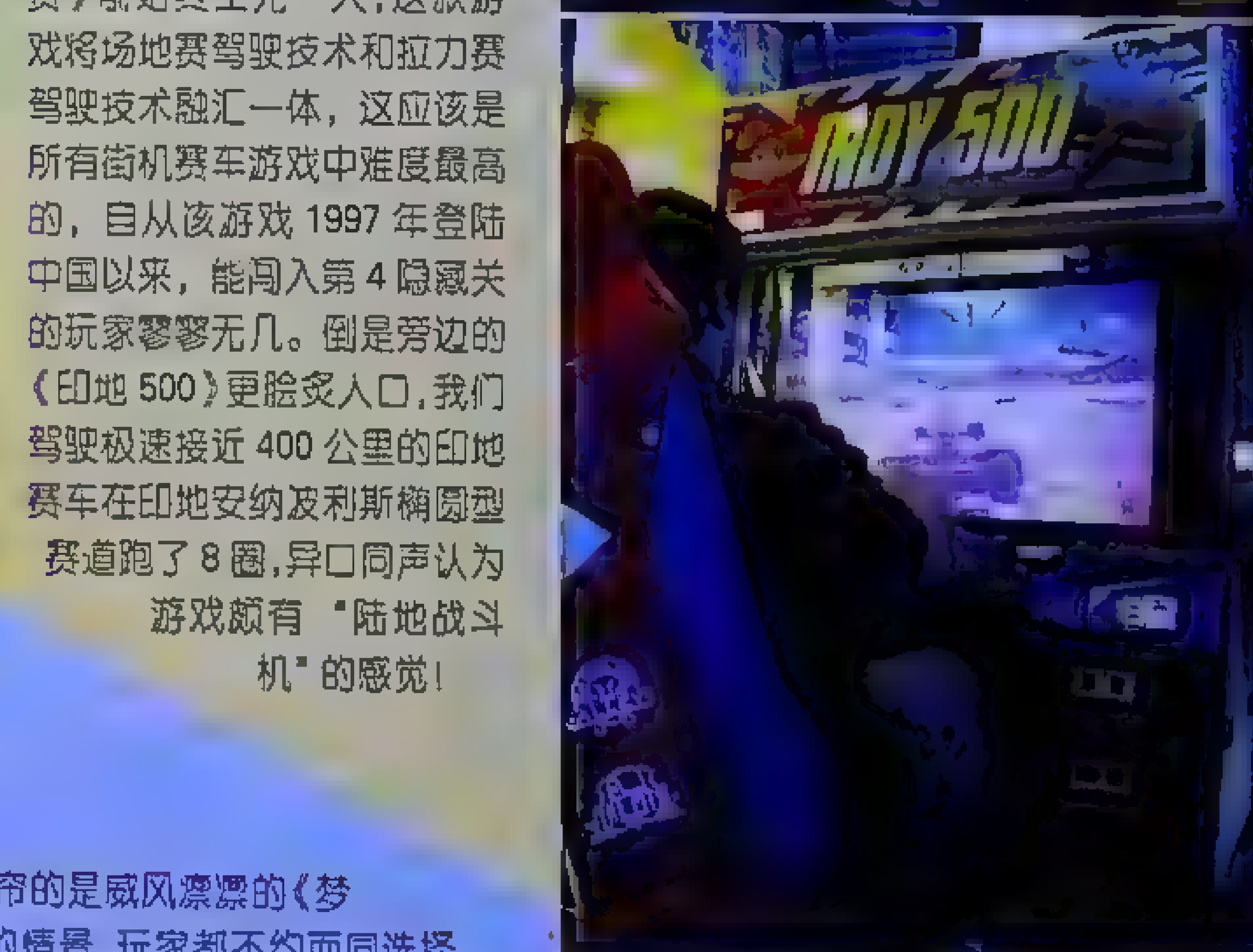


在入口前环布的正是广受欢迎的一些音乐机台，像令人眼花缭乱的 DDR 跳舞机和人气 DJ 游戏机 Rock Fever 等。一阵强烈的摇滚乐袭来，两台跳舞机前一群年轻人正跳得性起，屏幕上密密麻麻的箭头犹如雨点儿一般落下来，两人却步点精准、忙而不乱，周围的看客越聚越多，“舞”林高手自然是越跳越精彩。

虽然在电脑游戏中也有类似的音乐游戏，但总感觉隔靴搔痒无法尽兴，这种大型机台给人的临场感，加上大音量的轰击、变换的灯光煽动、以及朋友和观众的鼓舞，气氛自是全然不同。难怪这些音乐机台一经面世就大受欢迎，其影响力甚至远远超出了游戏厅的领域，煽动着无数人在家里大玩跳舞毯……







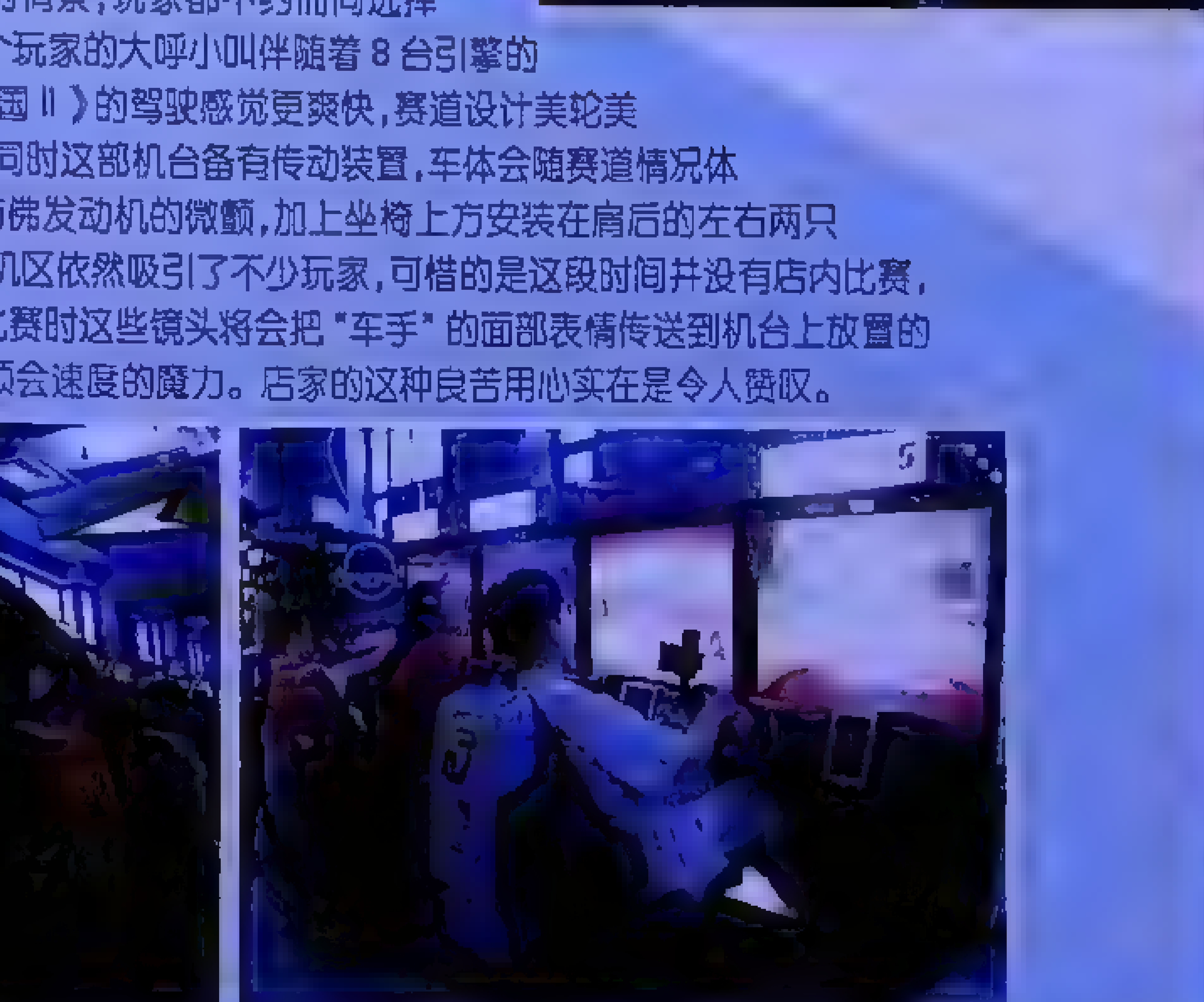
和大多数游戏机前的火爆场面相反，《世嘉巡回车锦标赛》前始终空无一人，这款游戏将场地赛驾驶技术和拉力赛驾驶技术融汇一体，这应该是所有街机赛车游戏中难度最高的，自从该游戏 1997 年登陆中国以来，能闯入第 4 隐藏关的玩家寥寥无几。倒是旁边的《印地 500》更脍炙人口，我们驾驶极速接近 400 公里的印地赛车在印地安纳波利斯椭圆型赛道跑了 8 圈，异口同声认为游戏颇有“陆地战斗机”的感觉！

在世嘉游戏厅中，竞速游戏机台始终占据着极大的比重。首先映入眼帘的是威风凛凛的《梦游美国 II》，这不禁使笔者回想起 1995 年《梦游美国》刚刚登陆中国时的情景，玩家都不约而同选择 DAYTONA 赛道，有些新手明明用的是自动挡，开起来还不停拨弄挡把，8 个玩家的大呼小叫伴随着 8 台引擎的轰鸣，而其他玩家只有持币苦等的份儿了。时过境迁，今天的《梦游美国 II》的驾驶感觉更爽快，赛道设计美轮美奂，尤其是集合了前三关主要路段的“综合关”，驾驶难度极高。同时这部机台备有传动装置，车体会随赛道情况体现弯道倾斜和碰撞颠簸，位于坐椅下的低音炮的轰鸣震动仿佛发动机的微颤，加上坐椅上方安装在肩后的左右两只环绕音箱，给人以极强的震撼力。但《梦游美国》的联机区依然吸引了不少玩家，可惜的是这段时间并没有店内比赛，不过请注意机台上那些对准赛手的摄像镜头，在比赛时这些镜头将会把“车手”的面部表情传送到机台上放置的电视屏幕中，令赛手身后的观众更能传神地领会速度的魔力。店家的这种良苦用心实在是令人赞叹。









与其它竞速游戏相比，《超级机车赛》这个体感游戏的难度更高一些，车手要凭借腰腿之力控制摩托车，这种驾驶感觉在其它赛车游戏中是没有的，对赛手的身体控制能力也有更逼真的要求。很意外地，我们发现两位女高中生模样的女孩子同时跨上摩托，两部 500cc "高赛" 在危险的海滨公路狂奔起来。待她们离开坐骑，我们上前采访，两人一开始显得很诧异，也许是在游戏厅中被人 "盘问" 实在是不习惯。在我们证明了自己是家游杂志的记者身分后，她们才开始介绍自己的情况。原来她们两个是同班好友，因为其中一个女生的哥哥喜欢玩电脑游戏，于是妹妹和要好的朋友才开始接触游戏。不过与班上其他男生喜欢打打杀杀的游戏不同，她们两个最喜欢的就是街机厅中的摩托竞速游戏。

"那么请问，你们玩电脑游戏吗？"

"不常玩 ……通常都是到街机厅玩摩托游戏。"

"那是为什么？"

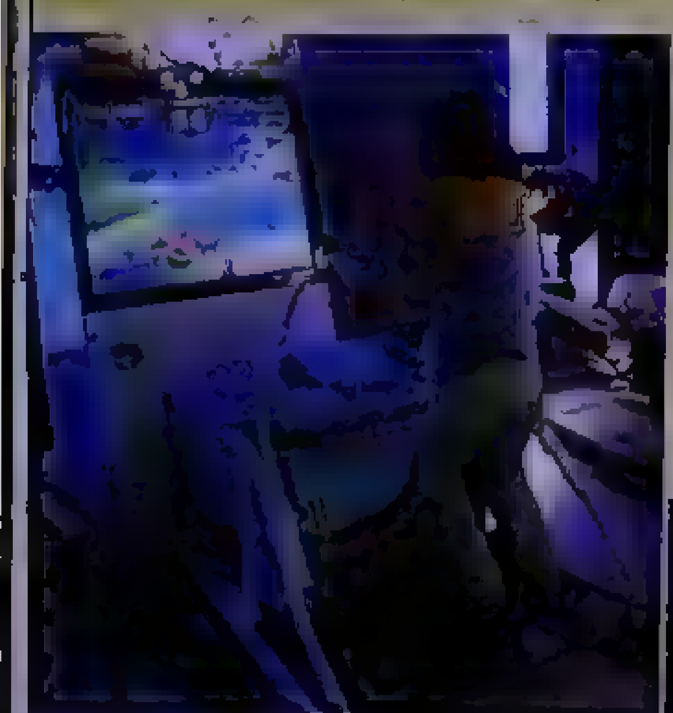
"因为这里的游戏更刺激，更好玩啊！"

……



继续前行，出现在我们面前的是一款赛马体感游戏。许多玩家会觉得体感游戏大都追求感官刺激，但这款赛马游戏却颇具策略性。玩家要合理分配马匹体力，起跑要采用加速跑并进入领先方阵，途中采用节省体力的 "休眠跑"，临近终点要全力冲刺。玩家可按钮使用 "马鞭" 并将马匹体力全部榨出，最理想的结局是赛马的体力刚刚耗尽时正好冲过终点线，不过说起来容易做起来难，这个尺度是很难拿捏的。和真正的骑手一样，只见王博也是站在 "马" 上参加比赛，晃悠的力度越大，马匹的跑速越快，看得他旁边马上的 MM 傻了眼。一场赛马下来真是令人气喘吁吁，这的确是款非常锻炼身体的体感游戏。

也许是被两位 "机车 MM" 的观点所启发，我们开始留意那些平常一晃而过的体感游戏机台。《世嘉滑水大赛》是一款标准体感游戏，玩家要从两枚浮漂球中间穿过才能获得 2 秒加时，否则 60 秒就遭淘汰；此外，高台腾空时要做出各种花样动作，这样可以获得更高积分。这个游戏对身体协调性有一定要求，王博自称以前曾轻松打穿 "中级"，尝试 "高级" 时则每每在时间用完时与终点线只差数米。不过看他在新的滑板机台上的现场表现，嘿嘿……这体感机台不经过苦练是不行的。



王博意犹未尽，飞身跨上另一部《哈雷摩托》，这个游戏的赛道是完全开放的，玩家要选择最近的街道并在规定时间内到达目的地。不过这种重型机车的控制与之前的高速摩托完全不同，超仿真的机车头需要相当大的力量才能控制，用游骑兵的话说，就像在开手扶拖拉机 @$!#%"





最令游骑兵激赏的则是那部《飞翔脚踏车》，玩家驾驶一辆滑翔伞脚踏车在空中飞行，靠控制车把的俯仰来爬升或俯冲，而飞行速度则靠脚蹬的踩踏速度来控制。游戏要求在限定时间内将飘在空中的气球撞爆，而对飞行轨迹的控制就至关重要了，这要求玩家有较好的 3 维空间感觉，当然这绝对难不倒铁杆模拟飞行迷。高高地骑在这部机台上俯仰倾斜，再配上机台前一部特制的小风扇不断送出香风扑面而来，真的让人有一种凌空飞翔的感觉，特别适合长发飘逸的 PLMM 乘坐。







"砰砰" 的枪声吸引了我们的视线，我们很惊奇地看到一对成年夫妇在握着光线枪玩射击游戏。而旁边的一家三口，则在为摩托上的孩子不断紧张地指点喝彩，这个场面给我们留下了很深的印象。当我们看到一群初中生模样的男孩子在兴高采烈地两人一组在玩划船机时，游骑兵举起了相机准备拍下这个热闹的场面，不过右座上的小机灵鬼发现了这个举着相机的人，游戏也不玩了，哧溜一下跑了，急得剩下的船夫拼命呼救。游骑兵问那个机灵鬼为什么不玩了？他回答 "你不拍照我就玩！" 嘿！警惕性太高了吧？！我们赶忙递给他一张印有 "家用电脑与游戏" 的名片，他还是有些紧张地强调这是周末不上课的时间！不过小小的采访总算可以进行了

"我们经常看《家游》的。"

"觉得《家游》怎么样？"

"要是介绍一些街机游戏就好了。"

"现在我们不是来了吗？"

"太好了。"

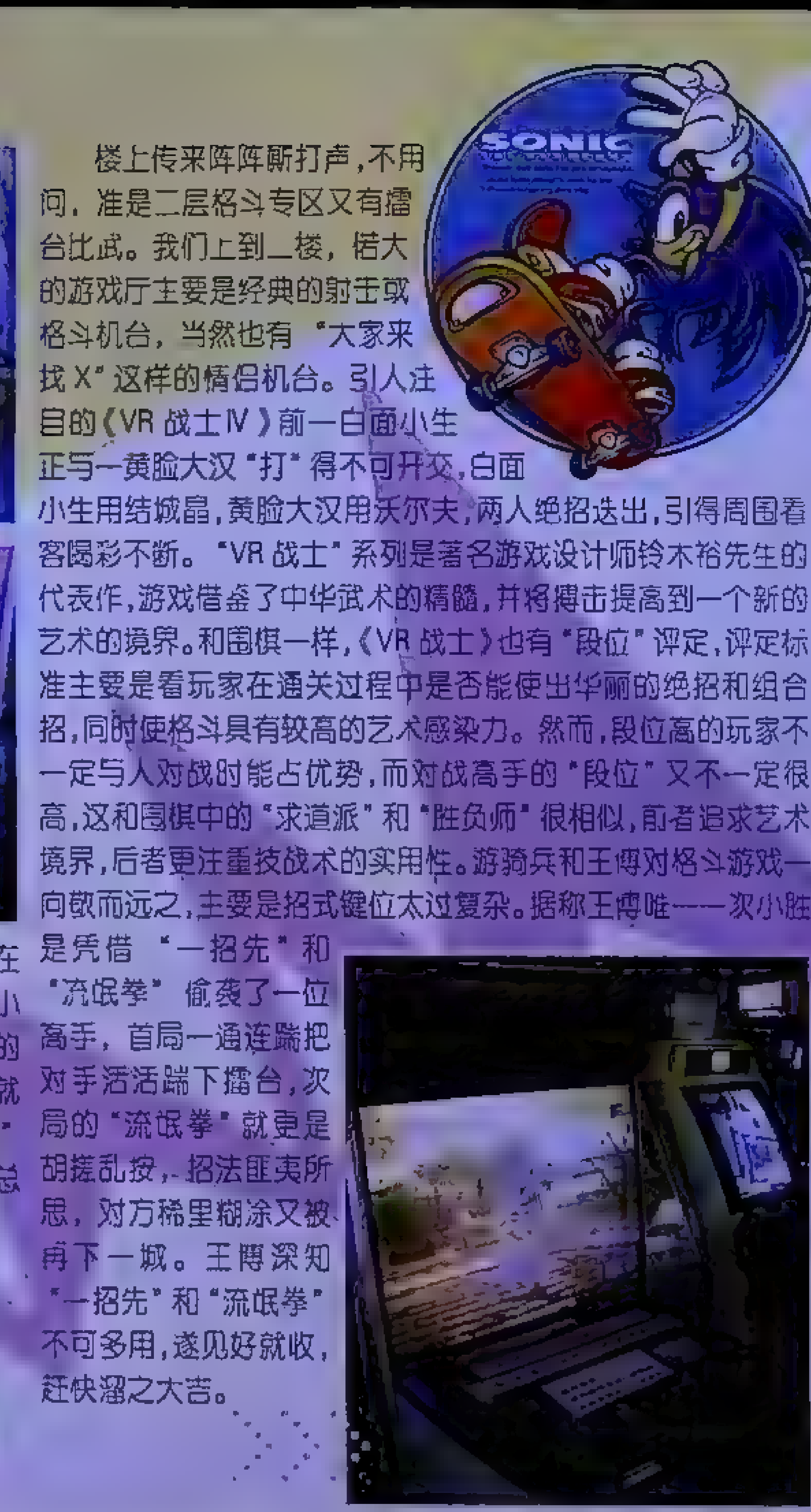
"介意我们拍照吗？"

"可别拿去当反面教材啊！"

……



楼上传来阵阵厮打声，不用问，准是二层格斗专区又有擂台比武。我们上到二楼，偌大的游戏厅主要是经典的射击或格斗机台，当然也有 "大家来找 X" 这样的情侣机台。引人注目的《VR 战士Ⅳ》前一白面小生正与一黄脸大汉 "打" 得不可开交，白面小生用结城晶，黄脸大汉用沃尔夫，两人绝招迭出，引得周围看客喝彩不断。"VR 战士" 系列是著名游戏设计师铃木裕先生的代表作，游戏借鉴了中华武术的精髓，并将搏击提高到一个新的艺术的境界。和围棋一样，《VR 战士》也有 "段位" 评定，评定标准主要是看玩家在通关过程中是否能使出华丽的绝招和组合招，同时使格斗具有较高的艺术感染力。然而，段位高的玩家不一定与人对战时能占优势，而对战高手的 "段位" 又不一定很高，这和围棋中的 "求道派" 和 "胜负师" 很相似，前者追求艺术境界，后者更注重技战术的实用性。游骑兵和王博对格斗游戏一向敬而远之，主要是招式键位太过复杂。据称王博唯一一次小胜是凭借 "一招先" 和 "流氓拳" 偷袭了一位高手，首局一通连踹把对手活活踹下擂台，次局的 "流氓拳" 就更是胡搓乱按，招法匪夷所思，对方稀里糊涂又被再下一城。王博深知 "一招先" 和 "流氓拳" 不可多用，遂见好就收，赶快溜之大吉。



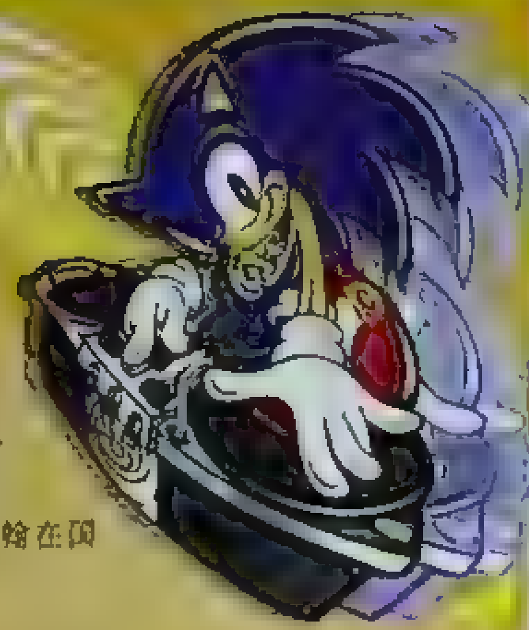
即将结束半天的采访了，回到一楼，王博发现一部《世嘉拉力Ⅱ》正静静停在大厅一角，方向盘和档把儿依然如新，只是屏幕上的签名已改换他人。他回想起 1998 年游戏刚刚推出时，自己经常到 "明星" 和 "万通" 练习车技，一年下来竟花费上千。与高手的狭路相逢更是令彼此大有相见恨晚之感，静观对方的一招一式仿佛是一种享受，只有击败对方才是对其最大的尊重。然而，尚有许多高手一直无缘谋面，与他们争夺排行榜首是令人难忘的，这或许就是体感游戏的魅力所在吧。

采访结束了，长安街已是灯光璀璨，世嘉的卡通吉祥物索尼克在脑海中显得分为可爱。回想刚刚度过的一段精彩的体感游戏之旅，我们深深地体会到街机的确是电子游戏世界中不可替代的一道独特风景。那整洁的店面，状况良好的设备，欢快有序的气氛，友好而且随时向玩者提供各种咨询帮助的店员，都在为世嘉的品牌不断注入着活力。如果所有的街机店堂都能严格地管理，规范地运营，我们就完全可以期待它度过最艰难的时期，为自己的未来创造新的机遇。

下次当你有机会到访拥有 SEGA 街机的城市，别忘记为自己安排一次精彩的体感游戏之旅哦！

世嘉中国小资料

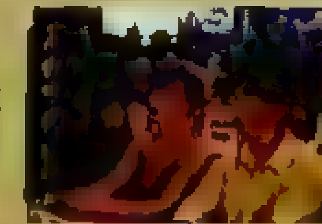
世嘉在中国的发展历程



1993 年 12 月 25 日
世嘉华瀚文化娱乐有限公司合资双方在“合作意向书”上签字，世嘉正式登陆中国。

1994 年 12 月 13 日
经过中国文化部和外经贸部批准，世嘉华翰在国家工商行政管理局正式注册登记。

1995 年 6 月
位于北京前门的“世嘉高科技娱乐世界”正式营业，这是世嘉在中国的第一个营业点。



1995 年 9 月
位于北京东四的“世嘉明星高科技娱乐世界”正式营业，这是世嘉在中国的第一个直属专营店，一时引玩家如潮。



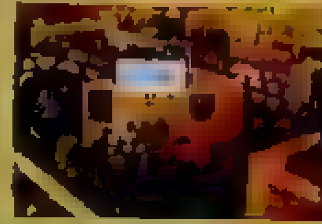
1996 年 2 月
上海世嘉“第一食品店游戏厅”开业，这是世嘉在上海的第一家直属专营店。

1996 年 8 月
天津世嘉“金元宝”店营业，这是世嘉在天津的第一家专营店。



1997 年作季
世嘉在中国举办《VR 战士 2》比武会和《梦游美国》大赛车，武林高手和车坛高手纷纷登台献技、切磋交流。

1998 年 1 月
青岛世嘉“佳世客”店营业，这是世嘉在山东的第一家专营店。



1998 年 6 月
北京“万通”专营店开业，并从日本引进刚刚面市的《世嘉拉力 II》。

1998 年 10 月
南京世嘉“金鹰”店开业，这是世嘉在江苏的第一家专营店，同时也标志着世嘉全面拓展中国市场。

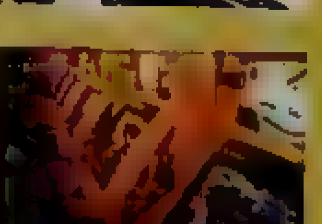


1998 年 12 月 4 日~6 日
世嘉参加在上海举办的“全日本娱乐设备展览会”，这是在中国举办的规模最大、设备最先进的一次大型电玩展览会，参加本次盛会的还有其他日本企业，如南梦宫、泰信、KONAMI、CAPCOM 和 SNK 等，本次展览会在中国游戏界引起很大反响，参观的人数近 10 万人，有力地推动了中国大型电玩事业的发展。



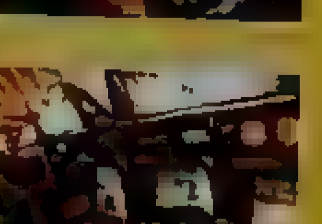
1999 年 1 月
上海世嘉“美罗”店开业，这是整个上海地区最大的综合性游戏场所。

2000 年 1 月 1 日
世嘉华翰总部迁址，由原来的劳动人民文化宫迁至永定门外宋家庄路 69 号，办公面积增至 3000 平米。



2000 年 1 月 15 日
江苏世嘉“淮阴”专营店开业。

2000 年 5 月 1 日
上海世嘉“通利”专营店开业。



2001 年 2 月
世嘉与天人互动合作向中国引进世嘉 PC 移植游戏，世嘉在中国的游戏事业跨平台发展。

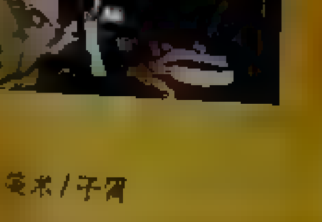


2001 年 4 月 1 日
世嘉华翰总部再次迁址，由永定门外宋家庄路 69 号迁至北京市崇文区广渠门外大街 14 号。

2001 年 6 月
北京世嘉“新东安”专营店隆重开业，同时引进著名格斗游戏续作《VR 战士 IV》。



2002 年 2 月
世嘉在首都北京人民大会堂举办世嘉街机游戏展示会，使党、政、军的许多老同志对游戏有了一个新的认识。





ChinaJoy2003 韓國行

E3、TGS、ECTS！相信许多电脑玩家看到这些英文缩略语，都会不由自主地联想到人潮汹涌的展会场面、目不暇接的新作展示、以及漂亮的展会女郎！今天我们要为大家介绍的，则是刚刚在游戏产业界的新秀韩国举办的 KAMEX2002 大展！而更为令人瞩目的是，将于 2003 年首次在中国举办的相同规格级别的电子娱乐大展 ChinaJoy2003，则派出了组委会的重要成员应邀出席了 KAMEX2002，与韩国三大游戏相关组织及政府相关部门的高层人士密切接触，为中韩两国电子娱乐产业的亲密接触搭建着桥梁。

作为 ChinaJoy2003 展会日报的官方出版商，家游杂志对参展回国的 ChinaJoy2003 组委会进行了特别专访，于本期带给大家关于 ChinaJoy2003 的首篇官方报道——

ChinaJoy2003 的全称，是“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”。它是由中国国际贸易促进委员会、中华人民共和国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司、中华人民共和国信息产业部电子信息产品管理司联合发起，中国软件行业协会、中国出版工作者协会、中国国际经济技术合作咨询公司主办，由北京汉威国际展览有限公司和北京华衡天键数码科技有限公司承办，中国首次由政府机构大力支持的官方数码互动娱乐展。

该展会是继美国电子娱乐展（E3，Electronic Entertainment Expo）、日本东京电玩展（TGS，Tokyo Game Show）和欧洲电脑贸易展（ECTS，European Computer Trade Show）之后，又一相同类型的互动娱乐大展。此次由中国政府相关行业主管部门发起举办的行业盛会，意在逐步加强中国国内电子娱乐产品行业管理，积极规范电子和网络出版物市场，严厉打击盗版及非法复制行为，进一步支持、鼓励正当经营和正版电子娱乐产品的生产、销售，为推动中国电子娱乐产品市场的健康、有序发展提供宣传的平台。

在促进中外优秀电子娱乐产品贸易、学术交流的同时，此次展览会的组委会希望通过此次活动来协助国家政府部门共同引导青少年健康使用电子娱乐产品，鼓励国民参与抵制盗版电子出版物，使国内企业制作的具有中国特色的优秀电子娱乐产品在全国及至国际范围内得以推广，在国际上树立中国电子出版物知识产权保护的新形象，让世界了解中国。展览会在展示新产品、传播新技术的同时，也能够成为中国政府机构传达产业政策、获取市场信息、了解产业发展状况的国内、国际企业意见、建议的窗口。为中国数码互动娱乐产业的健康、规范、快速发展起到积极的作用。

自 2002 年 5 月开始积极筹备以来，中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的各项工作推进顺利，在正式招展开始仅六周时间，就有诸多国内知名游戏企业报名参展，其中包括：

北京游戏橘子数位科技有限公司
第三波软件（北京）有限公司
游龙在线（北京）科技有限公司
智冠电子（北京）有限公司
北京寰宇之星软件有限公司
北京新天地互动多媒体技术有限公司
昱泉信息技术（上海）有限公司
上海盛大网络发展有限公司
新浪互联信息服务有限公司
GAMEproducer
上海育碧电脑软件有限公司
晶合时代软件有限公司





中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会会议部分的内容更为丰富多彩。其中包括国际游戏产业高峰论坛、第三届 ChinaJoy 亚洲电子娱乐技术讲座和游戏厂商产品推广会三大部分。



国际游戏产业高峰论坛是由大会组委会组织邀请全球著名游戏制作发行厂商来华，同国内游戏制作发行单位、政府部门管理人员和产业机构代表一同探讨中国和国际范围游戏产业发展趋势。届时，国内从事电子娱乐产业的人士将有机会与国际产业顶级专家同堂交换各自的观点，相信将会出现百家争鸣的热烈景象。







特别企划 FEATURES

GTec 的全称是 "游戏技术论坛"(Game Technology Conference)，由香港数码娱乐协会（HKDEA,Hong Kong Digital Entertainment Association）在香港成功举办了两届，第三届 GTec 将与 ChinaJoy 合并并改名称为 "ChinaJoy GTec"，其中文名称为 "第三届 ChinaJoy 亚洲电子娱乐技术讲座"。其主要形式是采用授课方式提高游戏从业人员在游戏制作、开发、运营、管理等方面的能力，ChinaJoy GTec 包含在 ChinaJoy 展会会议之中。由于 ChinaJoy 组委会与 HKDEA 在 ChinaJoy GTec 上的合作，HKDEA 也因此成为中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的合作单位。HKDEA 希望通过为期 3 年的合作，将 ChinaJoy GTec 办成亚洲地区高质量的培训课程，就如同欧洲的 "游戏开发者论坛"（GDC,Game Developers Conference）。目前许多全球顶尖的电子娱乐软硬件企业的知名人士，都已经表达了参加 ChinaJoy GTec 会议的意向，这无疑使本次展会的意义更加非同寻常。

大会组委会考虑到国内外游戏厂商将会利用展会期间对新产品做市场推广活动，为此，组委会专门开设厂家产品推广会，统一安排时间段并组织专业听众到场聆听产品介绍，以便更好地宣传游戏展品的独特之处。

搭建国际合作的桥梁

一个国际性电子娱乐展会能否成功，关键在于它是否可以成为促成各地区之间各个企业相互接触、了解、合作的平台。ChinaJoy2003 展会以强有力的组织和策划机构，为更广泛的国际合作打下了坚实的基础。而从最初的展会工作开始，组委会就把介绍中国的电子娱乐产业状况、联系各国家地区的电子娱乐产业协会、吸引所有希望了解和进入中国电子娱乐市场的企业参展作为工作的重中之重。

目前，已经与中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）组委会确定合作关系的海外组织或协会有：

香港数码娱乐协会
(Hong Kong Digital Entertainment Association)
台北市电脑行业公会
(Taipei Computer Association)
韩国游戏机协会
(Korea Amusement Machine Manufactures Association)
韩国游戏产业开发院
(Korea Game Development & Promotion Institute)
美国游戏产业资讯网
(GAMEproducer Com)

正在进行合作商谈的海外组织或协会有 E3 主办商，美国 ISDA 互动数码软件协会（Interactive Digital Software Association）；TGS 承办单位，日本 CESA 计算机娱乐商协会（Computer Entertainment Suppliers Association）；欧洲 ECTS 电子娱乐展组委会。

应该说，ChinaJoy2003 举办的消息已经遍布全球。

2002 年 12 月 11 日

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会代表应韩国游戏机协会邀请，参加在韩国汉城举办的第八届 KAMEX（Korea Amuse World Game Expo 2002）展览会。展会为期 4 天，展会集中了韩国本国从事游戏软件开发、设备生产的诸多知名企业，其中就有 NcSoft、NEXON、Gravity、F2System 等大型游戏企业。ChinaJoy2003 承办单位北京汉威国际展览有限公司总经理兼组委会秘书长韩志海先生，作为此次活动的海外特邀佳宾出席了开幕式的剪彩仪式，并在当天的晚宴上代表 ChinaJoy2003 组委会接受了韩国游戏机协会授予的荣誉奖牌。

韩国游戏机协会作为 KAMEX 展的主办单位，对中国首次举办电子娱乐展表示了热烈的祝贺，韩国企业对中国大陆在线游戏市场非常看好，并希望通过他们的协会出面组织韩国的游戏厂商来华参加此次游戏产业的盛会。

此次，KAMEX 展览的参展单位达到 70 家，其中 70% 为在线游戏公司。ChinaJoy2003 组委会出访的招展工作人员通过与这些厂家负责人的会谈，了解到几所所有的游戏公司都希望通过韩国游戏机协会的组织安排，在 2003 年 7 月来华参展以寻求在中国国内的合作伙伴。工作人员在与众多韩国厂商的交谈中表示，做为中国首次在政府支持下规范运做的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会，欢迎韩国游戏公司的积极参与，并将为此专门设立 "韩国馆"。

访问团在韩国期间还会见了韩国文化观光部负责人、韩国游戏机协会主席、韩国游戏产业开发院、韩国软件振兴院等韩国游戏产业重要政府机构、协会组织以及韩国著名的游戏公司。





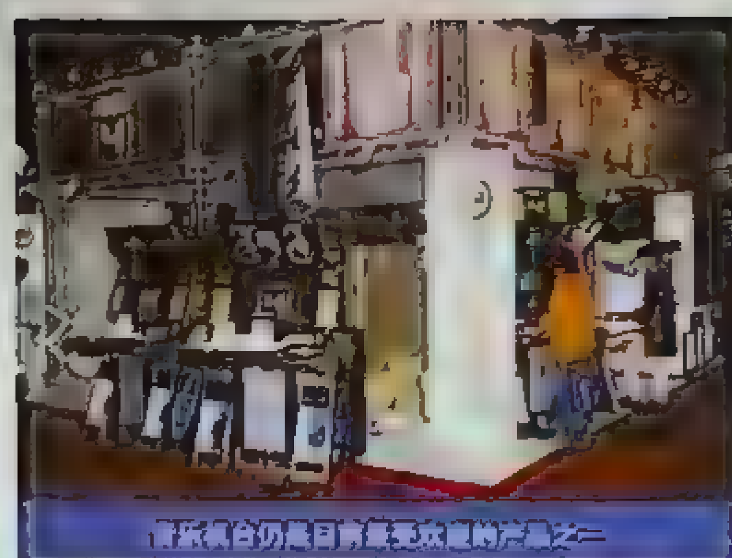
电子娱乐展会中的 COSPLAY 是不可或缺的风景

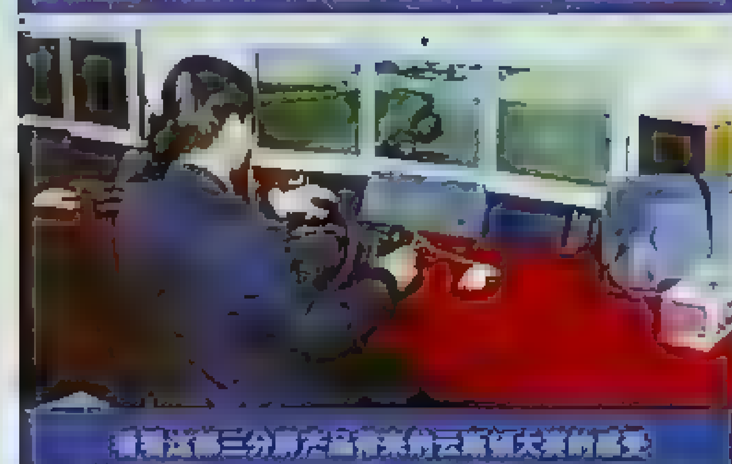


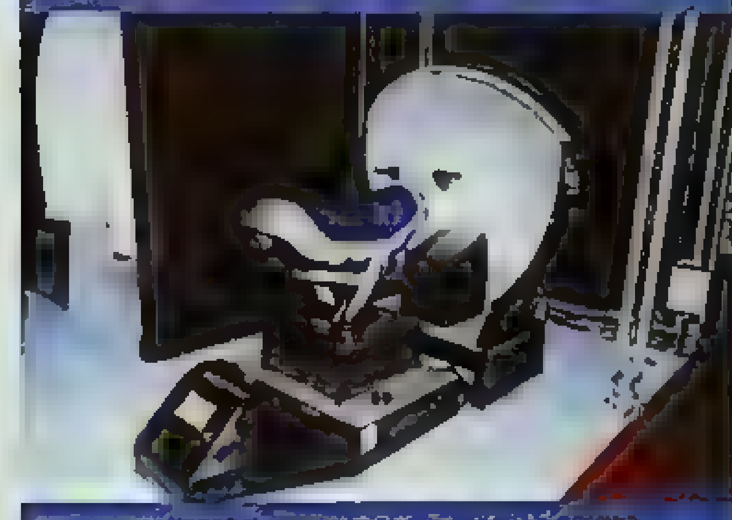
12 月 13 日上午

ChinaJoy2003 组委会与韩国游戏产业开发院的负责人举行了正式的会面。韩国游戏开发院是韩国政府大力支持的，以协助韩国小型游戏开发、制作团体进行游戏创作的官方机构，其功能近似于游戏企业孵化器。韩国政府投资设立的这个研发中心统一装备游戏制作所需全部高端仪器和设备，供该研发中心的游戏开发公司使用。这样不仅降低了游戏研发的成本，











同时也加快了韩国游戏的开发速度和数量，使韩国游戏产业在较短的时间内蓬勃发展起来。同时，韩国游戏产业开发院积极协助这些小型游戏企业产品的出口和在国内外寻求合作伙伴，每年韩国游戏产业开发院都将组团前往 E3、TGS、ECTS 等国际著名电子娱乐展览会。鉴于近几年中国在线游戏的飞速发展，即将举办的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会对韩国游戏产业又是一个绝佳的发展机会。因此，韩国游戏产业开发院与中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会签定了双方合作的备忘录，韩国游戏产业开发院将与 ChinaJoy2003 组委会配合组团参展。

12 月 13 日下午

在结束对韩国游戏产业开发院的访问之后，ChinaJoy2003 组委会应韩国软件振兴院的邀请，前往并拜会了韩国软件振兴院方面的代表，就 2003 年在中国北京举办的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会做了详细的说明，双方就合作事宜进行了探讨。韩国软件振兴院同意利用其在韩国国内的影响力，协助中方以扩大中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会在韩国国内的知名度。双方希望今后有更多的沟通以寻求更多的合作项目。

12 月 14 日下午

通过韩国游戏机协会的安排，ChinaJoy2003 组委会代表与韩国文化观光部的领导见面，韩国政府方面对中国政府支持的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的举办表示欢迎，并希望通过此次展览会进一步加深两国在电子娱乐产业方面的交流与合作，同时希望组委会方面能与韩国游戏机协会合作，在展会期间设立 "韩国馆"。韩国文化观光部的领导还表示，希望通过 ChinaJoy2003 能够有机会与中国游戏产业政府方面的主管部门接触、交流，以共同寻求发展两国游戏产业的契机。

在结束与韩国文化观光部的会面之后，ChinaJoy2003 组委会又与韩国游戏机协会的主席金正律先生就双方的合作细节草案做了详细讨论，金主席表示非常希望在 ChinaJoy2003 组委会的协助下设立 "韩国馆"，届时韩国游戏机协会将组织其会员单位来华参展，以寻求更多高质量的中国国内合作伙伴。对此中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会承办单位北京汉威国际展览有限公司的负责人韩志海总经理代表组委会对韩国游戏机协会的积极参与表示欢迎和感谢。

KAMEX 展会期间，ChinaJoy2003 代表还会见了韩国国内的一些知名游戏企业。在与 NcSoft、NEXON、GRAVITY 等大公司的交谈中了解到，他们已经或有计划在中国发行他们的在线游戏，并希望通过此次展会进一步扩大他们在中国的影响力，增加在中国的合作伙伴。我们已经预感到 2003 年中国的在线游戏市场将在中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的推动下掀起波澜壮阔的景象，其中韩国更多的优秀在线娱乐产品将通过 ChinaJoy2003 展现在广大玩家的面前，让我们拭目以待吧。

此次出访期间，ChinaJoy 组委会方面还有幸与美国游戏机协会及澳大利亚游戏机协会的代表见面，并向他们介绍了中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的筹备情况和组织机构背景。美国游戏机协会及澳大利亚游戏机协会的代表对此表示出浓厚的兴趣和合作愿望，并将此信息带回各自的协会讨论，希望在 2003 年中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会期间来华参展或参观。

ChinaJoy2003 美国方面合作单位，电子娱乐产业资讯公司（GAMEproducer）负责人 Lloyd Melnick 先生展会期间专程从美国前来与我们见面，就 ChinaJoy2003 北美宣传计划做了进一步的意见交换。作为 ECTS 等国际展览资讯合作伙伴的 GAMEproducer，现已成为 ChinaJoy2003 的美洲资讯伙伴，GAMEproducer 也将全力配合 ChinaJoy2003 组委会的工作，联系美洲的电子娱乐厂商届时来华参展或参观。据了解，虽然北美地区的游戏公司目前的市场重点仍然是美国、日本和欧洲，但对于中国游戏产业的动态，这些游戏厂商还是有着浓厚的兴趣，引用 Lloyd Melnick 先生的一句话就是 毕竟中国是他们未来的市场。我想这也正是 Eidos 公司、Activision 公司、Infogrames 公司负责人联系 ChinaJoy2003 组委会来华参观并将在展会会议中作重要讲话的原因所在。

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会此次应邀出访韩国是成功的，与韩国游戏产业诸多机构乃至政府部门建立了良好的合作关系，为 2003 年 7 月在北京成功举办的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会奠定了更为坚实的基础，同时在加深中韩两国电子娱乐产业的交流方面起到了积极的作用。随着中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会在国际上的影响力进一步扩大，本届中国电子娱乐产业盛会一定会取得前所未有的成功。

■名称 三国群英传IV ■类型 策略 SLG ■制作 奥汀科技 ■代理 寰宇之星 ■上市 2003 ■版本 中文版 A



三国群英传IV

记得当年，奥汀科技以一部《三国群英传》一举成名，被称为业界最大的黑马。"三国群英传"从此与"幻世录"一起成为奥汀的旗舰产品。但是，2001年末推出的《三国群英传III》却因为改变太大，成了一个不伦不类的续作，遭到了众多玩家的批评。虽然销售状况仍然不错，但已然给"三国群英传"蒙上了一层阴影。一年过去，经过重大改革的新作《三国群英传IV》再次选择在岁末年初出击，它能否重新建立这个著名系列在中国玩家心目中的不败地位呢？

以往的"三国群英传"作品中的大地图，都以概略图的方式表现，面积比较小，图案都很简单，难以表现中国大陆广阔壮美的大好河山。四代作品将运用新的表现技术和超大的地图，把一种俯视天下的感觉和气势完美呈现出来。如果以 800 X 600 的解析度计算，地图总面积可以达到100个游戏画面大小。所有的城池、地形、路线等都非常清楚，当你操纵大军奔驰在这名山大川、雄关坚城之间时，应该会有一种"天下滔滔，舍我其谁"的非凡体验吧！

最值得注意的是，本作将抛弃已沿袭了三代之久的"固定路线地图系统"，也就是说城池与城池之间不再是线条相连，你的军队能够自由移动在辽阔的大地上，进攻敌国的城市不再受限于固定路线的限制。派出武将后，可任意点选地图上任何位置为目的地，目的地决定后，就会计算出行动路线与消耗天数。





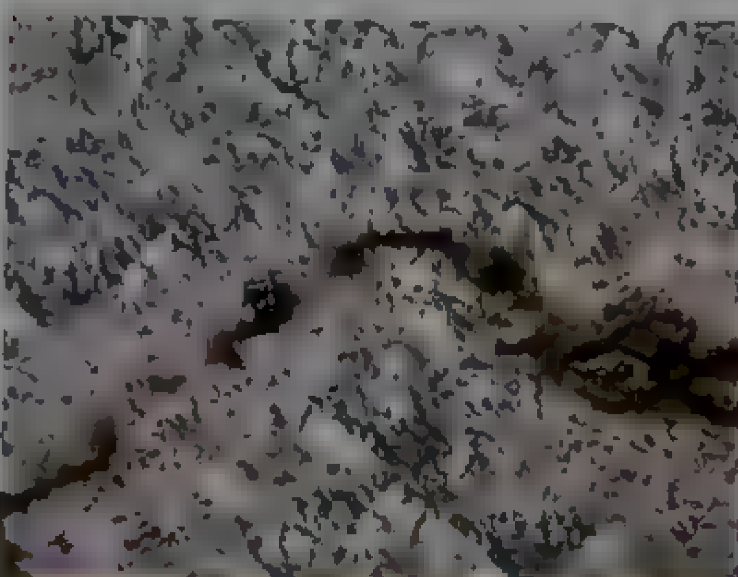
相对的，你也要随时保持警戒，随时防范敌国随时伺机侵略空虚的后方，甚至突袭你的内地都市。敌方势力的进退会和玩家的行动产生实时性的互动，随时形成新的战略态势。笔者没有记错的话，这个设定的最初版本应该是来自于SEGA上的《三国志列传·乱世群英》，一直以来，都觉得这才是真正反映现实战争的地图模式。

为了增加游戏的随机乐趣，《三国群英传IV》的地图上还增加了不少神秘的地点。这些地点都有特殊外型，如高塔、英雄冢、洞窟等。进入它们就会发生意想不到的特殊事件呢！

来自于游戏机平台的"百人战"在PC上成了"三国群英传"的招牌菜，而《三国群英传IV》更进一步，正式向千位数迈进。在"千人战"系统中，整个战场中小兵可达到1000人以上（双方总和）。除了人数增加外，四代战斗与前作最大的不同在于单武将出征变为多武将出征，整个战场中，最多可以有敌我各五员，总共十员大将带队参战。原有的兵种在各项属性、数值上将被设定得更趋于平衡，另外也有新兵种的加入来充实游戏。此外，在战斗中，AI会选取最好的视角让你观赏战场，充分感受"大军纵横驰奔"的壮观气势。

开战前，你要先选择出战阵型，《三国群英传IV》的战斗共设定了八大阵型。阵型会把整个军团分割成二到五个小的作战集团：前军、后军、左军、右军、中军，必须根据自己的军力和兵种配置来选择阵型。接下来，两军对圆，双方主将先说一些"何不下马投降""反贼纳命来"之类的客套话，然后开战。你可以直接对每个小作战集团下令，如军队前进、向上移动、中央集中、上下分散、待命等，也可以对全军统一号令，冲锋、撤退或者待命。

因为增加了出战武将人数，因此武将技方面也做了点改进：武将人数越多，武将技的蓄气速度也越快，使用武将技的频率也会越高，这一改进在以武将技为灵魂的"群英传"式战斗中，可是至关重要的！武将人数增加带来的另一个改变就是某一武将战败并不会导致全军撤退，必须全歼敌人的武将团，才算最终取胜。但是，如果我方一个武将在战斗中失败，而整场战斗的结果又是我军败北的话，那么他就可能要在敌人的战俘营里呆上一段日子了。





内政管理系统与战争部分在时间上并不完全割裂，你必须以实时制的方式进行内政处理。在大地图上，无论你是发布军政还是民政命令，时间也会一直在流逝。在这一代，内政的经营模式已经比前代简化许多，分为军政、民政和任免。

军政部分包含所有与作战相关的指令，在《三国群英传IV》里，每个武将都带领一支部队。在军政里使用"队伍配置"命令，即可把一群武将编组到某个武将的部队里，建立起多武将的大军团。

民政部分包含城池开发、搜索等，要想加快建设，可以多派一些武将加入到工作中去。

任免则包含册封武将称号、以及任命储君、城池太守等指令。以"册封武将"为例：你可以根据武将的等级和资质，将各种头衔赐予部下，从低级的校尉，直到显赫的大将军、丞相，共有90个级别。这些名头并不只为了好看，在组成多武将军团时，军团长能率领多少名武将，就取决于他的官衔。而任命任命储君以后，你的继承者就会在归天后继续你的霸业（立储当立孙仲谋！嘿嘿！）。

大家是不是觉得内政管理系统里少了点什么东西呢？对，没有外交工作的选项了。实际上，《三国群英传IV》中的外交工作与其说是"外交"，不如说是间谍活动，因为它们大都是针对敌国带有敌意的行为，主要体现在各种军师技上：如"城壁破坏"能降低敌城的开发值；"掠夺钱粮"可以把敌城的金钱占为己有；"煽动逃兵"是让敌军军心混乱，减少其预备兵员；"散布谣言"用来降低敌武将的忠诚度。在使用军师技时，必须将武将移动到目标敌城的附近。





不知不觉中，"三国群英传"已经出到了四代。自智冠的"三国演义"系列在与光荣"三国志"的交锋中倒下后，历经数载，中国游戏业终于再次崛起了一个新的"三国"品牌。如今，它在国人玩家心目中的地位已经直追"三国志"系列。希望《三国群英传IV》这次能比它所有的前辈都表现得更加出色。■

三国群英传IV 兵种

轻步兵→重步兵

战场上最基本的兵种。在对付弓兵、弩兵这类可远距离攻击的兵种时，步兵可发挥最大的战力。当然，众所周知，快速奔驰的骑兵是他们的克星。

短弓兵→长弓兵

虽然拥有最远的攻击距离，但是弓兵们的武器老是准头不够，命中率偏低。战斗时最好将他们排列在防御力高的部队后面，防御力超低的弓兵们可是接不了敌人几刀。

短枪兵→长枪兵

枪兵可以算是步兵的特殊装备版本，虽然在很多时候枪兵看起来甚至要比步兵弱，可一旦遇见步兵克星骑兵，力量的对比马上发生急剧转化，因为对于骑兵来说，枪兵几乎是死神般的存在。

弩兵→强弩兵

和弓兵相比，弩兵的武器更为精良，因此他们拥有了较高的命中率，但由于箭矢是以水平方向射向敌人的，所以在布阵时弩兵就无法象弓兵一样躲在其他部队后面接受保护。

轻骑兵→重骑兵。

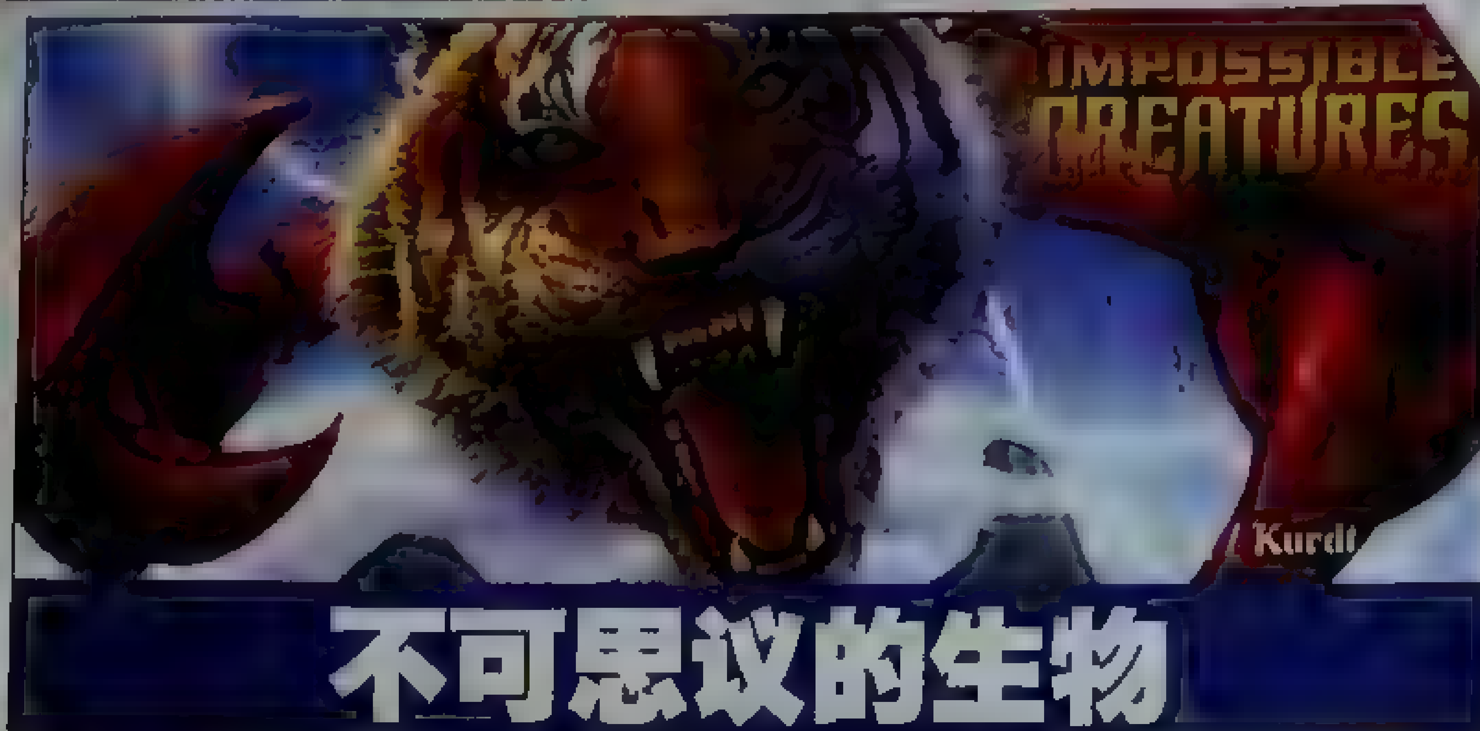
游戏中最强大的兵种，速度快、耐久度高。在敌人的枪兵开始进攻前，你的骑兵部队就是战场上唯一的王者。

尸兵·尸鬼

邪恶的妖术连已经战死的士兵们也不放过，还要把他们的尸体召唤起来作为尸兵继续战斗。因为已经完全丧失了痛觉，所以尸兵们总是勇往直前，不仅仅普通步兵弓兵难以对其造成伤害，即使对于强大的骑兵来说，尸兵也是一群令人头痛的家伙。

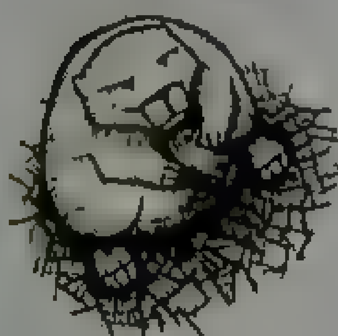
而尸鬼则是更加不可思议的兵种了。它们拥有巨大魁梧的体格与无与伦比的怪力。战斗中甚至可能出现比较弱的武将被尸鬼一棒打杀的情况。如此恐怖的军团必须使用特定的武将技才能召唤出来。



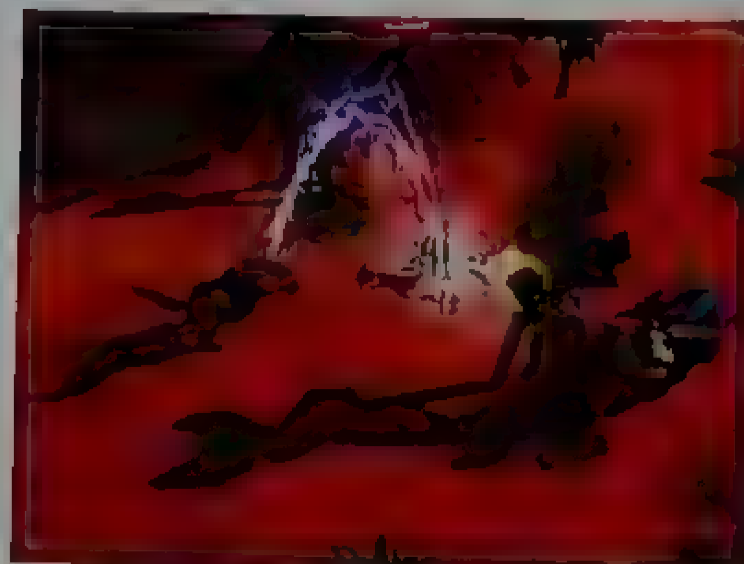


不可思议的生物

著名游戏公司Relic Entertainment似乎总要证明，他们是游戏潮流的创造者而非跟风者，他们这么想，他们也做到了。该公司制作的第一款以外太空为背景的3D RTS《家园》（Homeworld）在欧美市场大获成功，随后便出现了以《破碎银河系》（Heogonia）为代表的一系列同样题材，同样类型的作品。就连多次获得E3大奖的《外太空资源基地》（O R B.），也可以看出明显的《家园》影子。为了再次证明他们创造潮流的能力，在今年E3上，Relic公司公布了其最新游戏《不可思议的生物》（Impossible Creatures，后文简称IC），一款有别于所有"即时策略游戏"的"即时策略游戏"。近日，Relic公司发布了游戏的DEMO，让我们得以对游戏有一个全面的认识。



故事



故事发生在1937年，在太平洋南部的一个小岛上，一个伟大的科学家Erik Chanikov博士正在进行着一项秘密的研究：Sigma Technology，为了这个研究，整整花费了他30年的时间。博士发现了将两种完全不同的生物结合，而创造出一种全新物种的方法。这样产生的新生物能拥有两种本体生命的力量，而弱点又会随着两种生物的结合而消失。Erik Chanikov博士从事这项研究的目是改进人类的DNA，为人类造福。

Upton Julius，一个富有的美国企业家，是这项研究的唯一投资者。在Erik Chanikov博士看来，Upton Julius是他唯一的朋友，但通常这样的科学家往往会被别有用心的人利用（这似乎是好莱坞诸多幻想影片的风格）。Upton Julius投资该项研究的目的只有一个——统治世界！幸好Upton Julius的野心被Erik Chanikov博士的助手Lucy所察觉，她似乎感觉到了一些异常，但她也不能确定究竟是怎么回事，于是求助于朋友Rex Chance。现在，探索事情真相的重担落在了游戏真正的主角Rex身上……

游戏系统





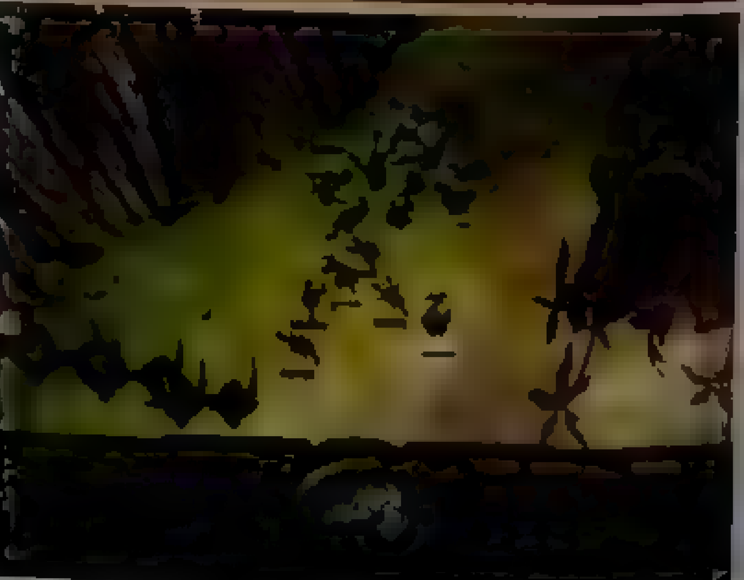
游戏很容易让我们想起另外的一家著名游戏公司：牛蛙（Bullfrog）。特别是从游戏的创意，我们似乎感觉到了多年前牛蛙给我们带来的新鲜气息，那是《地下城守护者》（Dungeon Keeper）或《上帝也疯狂》（Populous）中蕴涵的非凡想象力和幽默感。IC是一款标准的RTS，玩家要建造主基地、采矿、探路、战斗……但与所有RTS游戏不同的是，在游戏中玩家将拥有一个动物园"Creature Zoo"。在游戏前，玩家可以利用Sigma技术，在动物园中创造出不同的生物，而这些生物就是游戏中不同的单位。制造生物的部分相当简单，玩家只要选中2种不同的生物，游戏便会自动将这两种生物的样子结合，并计算出两种生物结合后的不同属性，包括力量、飞行、速度等……不同生物的结合还可能出现特别属性。属性互补的两种生物结合出来的生物会相当强大，但相近的两种生物结合将会得到完全相反的结果。游戏中共有超过50种标准生物，而玩家可以从这50种生物中任意选择两种进行结合，这使得游戏的变化和自由度将难以限量。不同生物的结合产生出来的效果并不仅仅只是停留在数字上的，在真正的战斗实践中需要玩家不断试验后进行总结。



单人游戏

IC拥有一个好莱坞俗套的剧情，但这个俗套却绝不意味着无趣。游戏始终贯穿着Rex与Upton Julius的对抗。游戏开始，玩家只拥有Rex和Lucy，通过剧情的发展，玩家拥有的生物不断增加，敌人也随之增长。而最终的目的就是彻底消灭Upton Julius。游戏中，电脑的AI非常出色，每一个生物可以自动寻找行进路线，各个生物之间会保持一定的距离，不会出现相撞或是被同伴阻挡而不能前进的现象。游戏的电脑对玩家来说绝对是一个挑战，它的战术非常具有攻击性，通常会不断对玩家进行骚扰，并会不失时机的对玩家进行一次大规模的攻击。游戏可以使玩家感觉到强烈的复古科幻风格，无论是游戏中的建筑或是语音，让玩家享受到一种观看老式科幻电影的感觉。







多人游戏

IC的多人联线部分也是游戏的重点之一。作为一款RTS游戏，平衡性是决定游戏成功与否的重要因素。也许有人会认为，拥有一只由蓝鲸的身躯和大象的腿组成的生物是战无不胜的，但事实上，这样的庞大怪物遇到一只可以飞行的生物就会变得束手无策。在每次战斗开始之前，玩家要从自己的"动物园"中，选择参与此次战斗的生物，这些生物也分有不同的等级。玩家需要不断升级自己的基地（也就是玩家的实验室）才可以使用更高级的生物。在战斗中，生物的选择是相当重要的。也许你已经拥有了大部分资源，拥有了足够的军队，但当你的地面部队遇到对方的空中火力后就会一筹莫展，被敌人轻易击溃，从而最终惨败。所以玩家要熟悉每一种生物的特性，对两种基本生物结合后的生物特点要相当了解。由于不同生物会相互克制，所以玩家要在更多的战斗中不断积累经验，对每一种生物的特点一一体会。另外，与其他RTS游戏不同，在IC中建筑种类被大大减少，玩家的主要建筑就是自己的实验室，所有的生物都是从实验室中制造出来的。这大大减轻了玩家在游戏中的顾虑，免去了对众多建筑的管理，玩家不必再费心分配兵力去保护各式各样的房子了。











游戏画面声效

IC的画面引擎相当出色：在南太平洋的众多小岛上，海水环绕四周，上面生长着不同的植物，这一切都相当的真实。游戏的视角可以自由移动，通过缩放功能，玩家可以将所有的细节看得一清二楚。游戏中结合后的生物造型足以让所有玩家喷饭，想象一下，一只长有翅膀的老虎、一只长有龟脸的鸟……会是什么样子。游戏画面的出色相应会对玩家的系统有更高的要求，当游戏进行到后期，大量的生物会在同一画面中出现，这对游戏的速度会有很大影响，所以一台高配置的PC是必不可少的了。另外，在IC中，加入了对Dolby 5.1的支持，游戏的声效如何自然可想而知。



从游戏Demo中，我们可以清晰地感受到IC与其他RTS游戏的不同，Relic也确实兑现了"创新游戏理念"的宣言。IC也许还会象《家园》一样在今后的日子里被更多的玩家接受，被更多的游戏公司借鉴，但归根结底，Relic才是创意的先锋！■

■名称 Shadows of Undrentide ■类型 角色扮演[RPG] ■制作 FloodGate ■代理 未定 ■上市 2003 ■版本 英文版

A

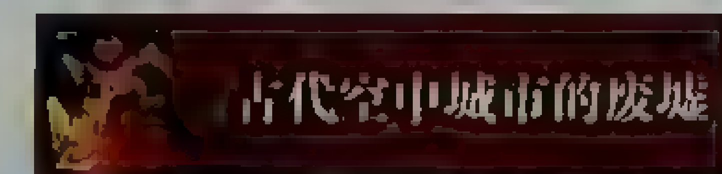


无冬之夜:古城阴影

去年夏季发布的《无冬之夜》，忠实地履行了它对玩家的承诺——3D引擎构造的全新RPG环境、开拓性的网络扩展结构、第三版龙与地下城规则的融入。这些优秀的要素为它赢得了很高的评价。而大凡成功之作，必然要用资料篇实现其剩余的商业价值，尤其是象《无冬之夜》这样的有着巨大拓展潜力作品。果不其然，BioWare在11月底宣布将推出《无冬之夜》的资料篇，而且是两部！其中《无冬之夜：古城阴影》(Neverwinter Nights. Shadows of Undrentide)是计划中的第一部，预计于2003年春季发售，由FloodGate工作室开发。FloodGate采用了BioWare提供的改良了极光工具包，而BioWare也给予程序上的充实和支持。该团队的主要成员均来自曾创作了《神偷》等名作的Looking Glass工作室，具备相当的实力。第二部代号"XP2"，由BioWare亲自操刀，预计于秋季推出。两部资料篇都基于《无冬之夜》的核心框架，在具体细节上有所完善和发展。







古代空中城市的废墟

《古城阴影》的故事和原作一样，发生在被遗忘国度。据史书记载，古时候曾经有一个名为Netheril的魔法国家。其魔法能量是如此强大，以致于人们所生活的庞大城市在空中飘浮着。然而，过度的野心导致了这个文明的毁灭，Netheril的城市坠毁到地面上。千百年过去了，城市废墟里仍散出强大的魔法能量，人们也发现了某些罕见生物的踪影。Undrentide就是这些城市废墟中的一个。它里面隐藏着什么秘密呢——宝物、魔王、阴谋……？

这一切就等着你去揭开了。



例行的资料篇新元素

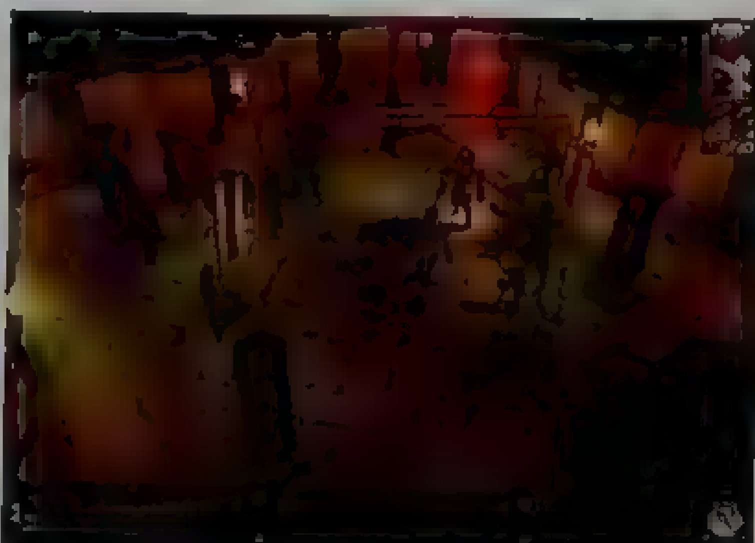
游戏在多个细节方面加以了充实或改良。在雇佣兵方面，玩家将拥有更大的指挥控制权，可能获准调整雇佣兵的行囊；而雇佣兵本身也将表现出足够丰富的个性，当你提出批评或建议时，不同的雇佣兵会有不同的反应。其次是增加了新的怪物，其中引人注目的带石化效应的蜥蜴、目光致命的鸡公蛇；在新增的沙漠环境中，玩家将遇到狮身女妖、蝎人怪、美杜莎之类的沙漠生物。

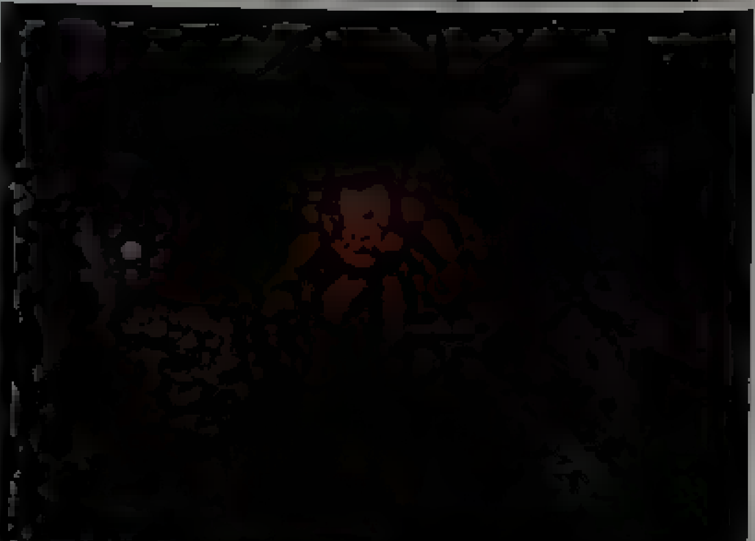
宠物是原作中受人喜欢的一个设计，在资料篇中制作者将增加玩家对动物伙伴的选择，比如更具攻击性的kobold。至于物品装备，新增了筋斗靴、石化箭、圣水和类似暗器的蒺藜等东东，而那些由传奇英雄遗留下来的套装装备更是惹人眼热，一旦凑齐全套，将获得额外的属性增强；游戏甚至还提供了一种类似手雷的机械武器，可对众敌同时造成杀伤。在场景探索方面，资料篇呈现出沙漠、冬季的田园和城市废墟三种全新的风光。

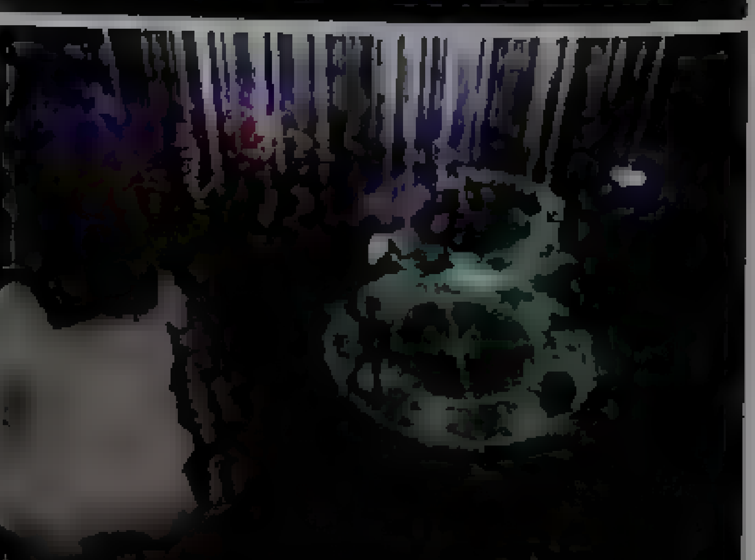
不增加的等级和增加的难度

不过，由于第三版龙与地下城规则体系的限制，玩家还不能超越等级仅达20级的上限；要突破这一点，需取决于海岸巫师公司的授权，但近期看起来不太可能。由于在原作的结尾，玩家大多已经达到或接近了20级，因此资料篇就无法提供从原作中引入角色的功能，你将不得不从头练起。为了弥补这一缺憾，制作者将它分为了独立的三章，玩家在通关后能够用已经存在的角色直接从第二章或第三章开始探险。

由于《无冬之夜》的单人战役难度显得简单，遭到了一些批评，那么《古城阴影》会不会是一个更具挑战性的冒险呢？Paul Neurath表示，资料篇的单人战役将更多地集中于耗时大约40小时的主线情节上，分支情节将大为缩减。这么设计的好处是，制作者将能较为准确地估计出当玩家抵达特定进度时所能达到的等级。从而有助于调试怪物的难度。可以想象，在原作的难度遭受批评的压力下和设计者如此煞费苦心的安排下，资料篇的难度会有较大提高，或者说，骨灰级的玩家将能过上一把战斗的瘾了！■



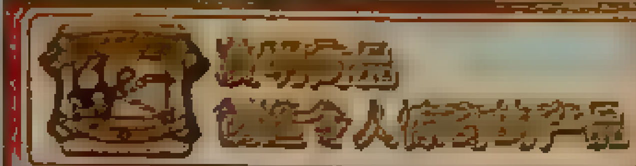




B

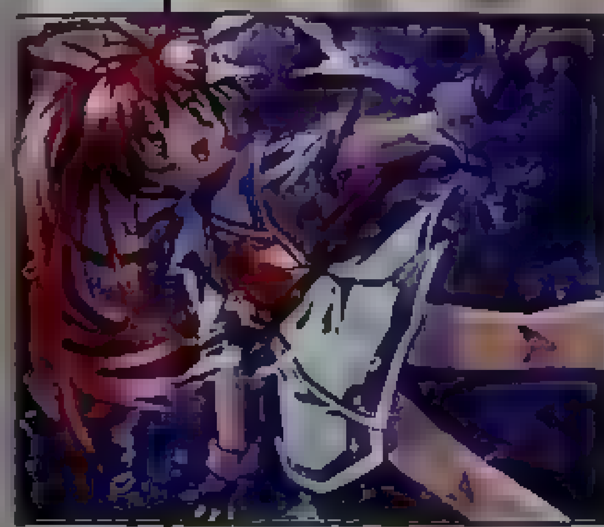
■名称 发明工坊 ■类型 策略经营[SLG] ■制作 工画堂 ■代理 光荣资讯 ■上市 2003年1月 ■版本 中文

发明工坊



游戏中，玩家将扮演娜依卡，发明出各种能使商店兴隆的商品，并成功地将它们推向市场，用以繁荣商业，从而进一步发展城市建设。此外，还有公共设施的建设，新发明的委托，商店革新的委托等等很多因素都要考虑。特里斯蒂亚城是否能恢复往日的生机勃勃，这一切都将取决于玩家的表现。

玩家一天的行程有三个时间段可以安排，研究一次就花费一个时间段，而且每一样道具所需要的研究时间都不同，短则一天，长则3、4天。到商店买卖交易或在城内逛逛，则不需要花费时间，只要玩家妥善安排研究与制作的流程，相信你的发明工坊里很快就有许多令人大吃一惊的新道具。商品发明包括商品研究和商品制作两个内容。首先你要去商店买来需要研究的商品，然后把它们拿到工作室进行研究，研究出可以制作的新商品。当然，在制作自己研究的商品之前，也要去市场上买回制作商品用的材料。





蓝海之都 美少女奋斗的起点

特里斯蒂亚这座小岛之所以能得到"海之宝石"的美称，是因为在很久以前，经常有许多人在这里经商，继而带动其他行业的发展，使之成为一座美丽的岛屿城市。然而，好景不长，由于遭受到十年前醒来的巨龙的袭击，这座美丽的城市陷入水深火热之中，全民皆兵与巨龙对抗。虽然最终战胜了凶恶的巨龙，但是城市也因此付出了昂贵的代价，原有的风采荡然无存，所留下的，只是一堆堆废墟，一具具残骸……但是，时间还在继续，居民们也还要生活，再苦再累，也要坚强，特里斯蒂亚的人们做到了这一点。他们为了城市的复兴，努力的奋斗着，奋斗着。然而，并不是每一份付出都会有回报，特里斯蒂亚人的辛劳却无力挽回城市衰落的现实。面对这种情况，每个人的眼里都透露着绝望，每个人的脸上都写着彷徨。最后，只能死马当作活马医，把拯救这座濒临毁灭的城市的唯一希望，寄托在传说中的一个大发明家"普罗斯佩罗?弗兰卡"身上，并由全体市民联名，给他捎去了一封言辞恳切的求助信。哪知，没过多久，居民们就收到了普罗斯佩罗?弗兰卡即将到来的回复，真是山穷水复疑无路，柳暗花明又一村。

当普罗斯佩罗?弗兰卡的大船出现在人们的视线中，并最终停泊在港口的时候，居民们看到从船上走下来的却是一体态娇小，清丽可爱的美少女，原来，她是弗兰卡的孙女娜依卡，是她爷爷弗兰卡派她来这里主持都市的重建工作的。她将以"蓝海之都"救护神的角色闪亮登场，并在三年的时间内通过研究发明使这座城市发生翻天覆地的变化。



当发明的商品制作出来后，就要拿出去推销，不要以为推销商品是一件很容易的事情，街上有旅馆，食堂，木匠店，批发店等各行各业的商店，并不是每间店铺都会接受你发明出来的东西。你必须把发明的商品进行分类，然后对症下药。

一个商店的繁荣，跟你推销出去的商品有很大的关系。如果推销的商品能成为店里的热销货，依靠流水线生产和销售一条龙，商店就能繁荣起来。反之，这个店就有可能因为收购了你的商品而搞得资不抵债，入不敷出。当这家店繁荣以后，在它周围的其他商店也会有越来越多的客人光顾，同时也将促进连锁分店的建设，从而使整个地区都跟着发展起来。

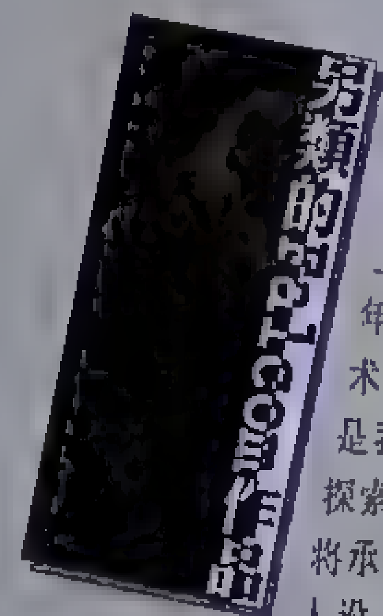
特里斯地亚城分成手艺人大道，海岸大道，市中心街道，西大街四部分。根据地域不同，具有"观光客聚集地"，"商人聚集地"和"手艺人聚集地"等特点。玩家完全可以根据自己的喜好，来决定城市发展的方式。特里斯地亚的复兴成败与否，和你在游戏中的表现息息相关，如果游戏进展顺利的话，还会有出新的地域出现哦。■



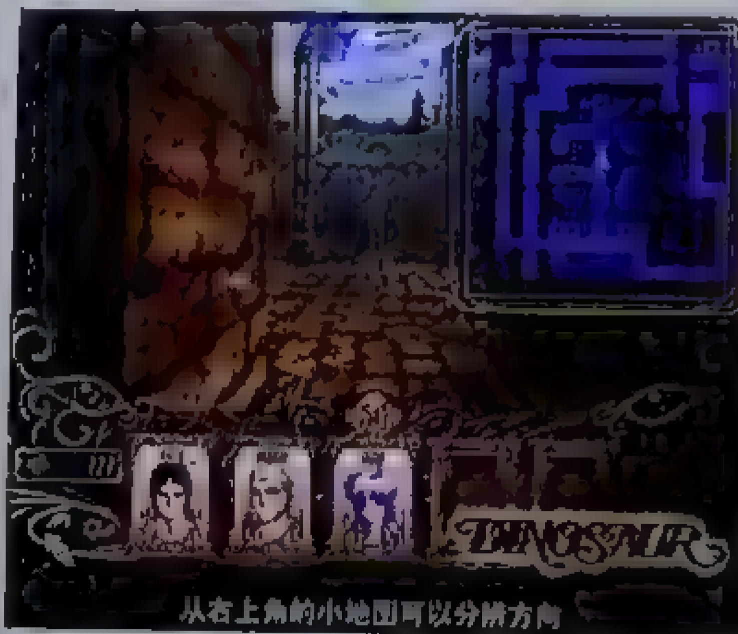


恐龙复苏

提起 Falcom，大家最先想起的应该是“英雄传说”和“伊苏”系列，它们象征着 Falcom 在 2D 游戏领域无可争辩的实力。现在，这一切将被一个跨时代的游戏所超越，它将证明 Falcom 的势力范围并非只能局限在 2D 的王国里，这就是 Falcom 不可思议的 3D 世界之旅——《恐龙复苏》。



一般都认为 Falcom 是标准的日式游戏制造商，但是《恐龙复苏》恐怕会让大家改变这种看法。其实，《恐龙复苏》的前身——《恐龙》早在 1990 年便在 PC98 的平台上面诞生，游戏模式模仿当年最盛行的欧美 RPG“巫术”（Wizardry）系列，也就是我们熟悉的第一人称迷宫探索型 RPG。而《恐龙复苏》将承袭《恐龙》的模式，除了在人设、界面等少数方面仍采用日式唯美风格外，整个游戏的设定都具有十足的欧美风味，这使它看上去更象“巫术”或者“魔法门”，而不是“英雄传说”和“伊苏”。


从右上角的小地图可以分辨方向

游戏的舞台背景是一个亚洲和欧洲文化交织的和平国度。一天，你——一个在战场上屡战屡败，因而对自己失去信心的佣兵 Ash，在路上漫无目的的走着。突然，你被前方的一只美丽的白蝴蝶所吸引，不知不觉地在蝴蝶的引导下来到了一座谜一般的城镇。在你的脚踏入镇子的那一瞬间，通往外界的所有大门都关闭了，你进入了一个异世界。之后，你见到了镇子的长老，他告诉你，这世界受到了诅咒，现在只有你才能拯救一切。与你有着同样的经历而来到这镇上的还有其他一些勇士，大家组成队伍，向北方的“迷之城”出发。冒险的大门敞开了，受诅咒大地的命运便掌握在这群勇士手中！

五人冒险队踏上征途


人物头像还是标准的日式风格

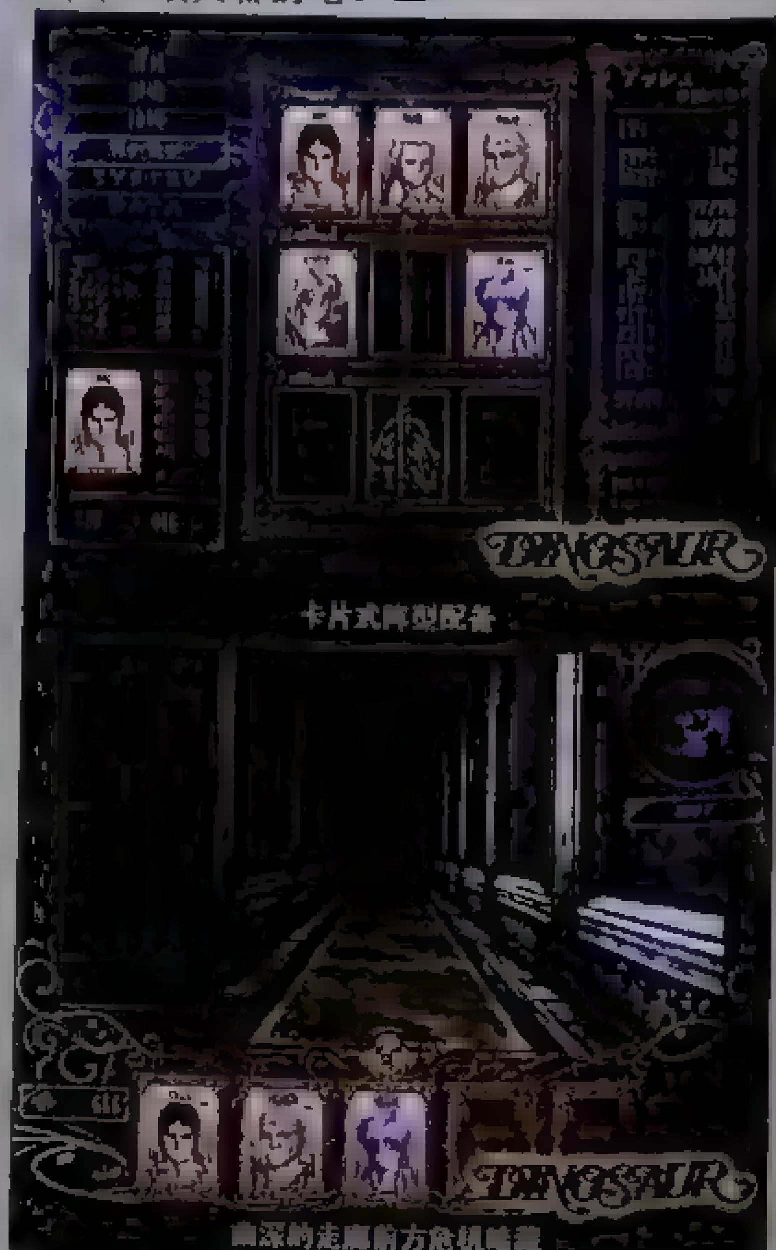
游戏画面与《魔法门》甚为相似

游戏中的角色设定个性鲜明：Ash，剑士主角，因屡战屡败而闻名的传说中的佣兵（汗……）。Orlic，一位因女儿的死而对信仰发生动摇的僧侣，也是五位队员中最年长的一位，具有恢复魔法和格斗技能；Elis，传说中精灵族的后代，为调查族人的不明死因而踏上征途，擅长使用迷惑系魔法和变化系魔法；Wazz，一个被魔法诅咒的盗贼，能够变身成为狼，做事容易激动。但在刺探危险方面很在行；Heath，吟游诗人，拿着竖琴的美少年，只有在歌唱时才能找到快乐和幸福，他的歌曲可以给队员们提高能力。敌人设定分为：人类系、魔道士系、亚人系、鸟兽类系、昆虫系、不死系、植物系、幻影系、龙系、精灵系等。

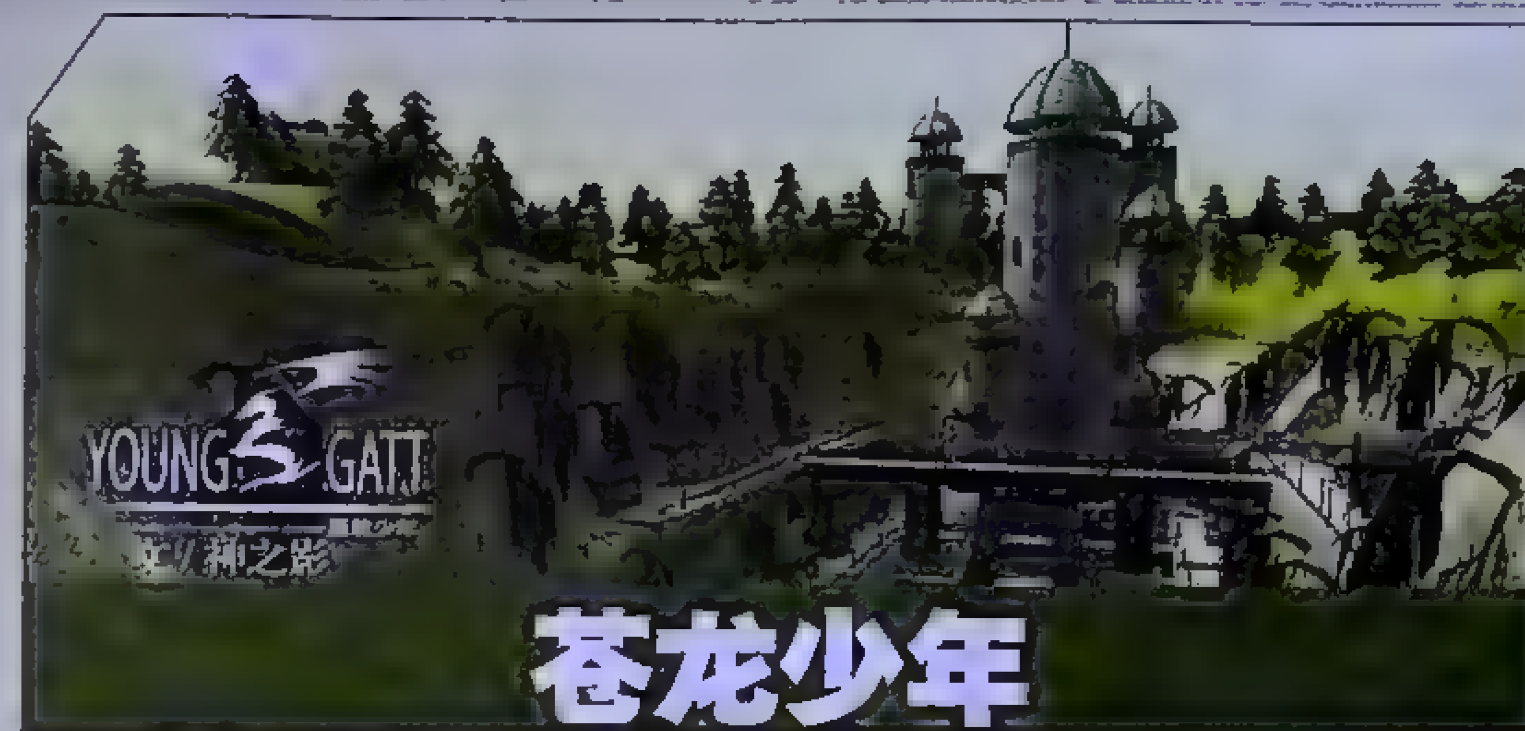
卡片类型的战斗模式

从画面上看，《恐龙复苏》与“魔法门”系列非常相似。两者最大的不同在于战斗模式——事实上这也是《恐龙复苏》与它所模仿的欧美 RPG 最大的不同。游戏战斗里，所有的人物和怪物都是用卡片表示的，我方最多可以有 5 位队员。战斗时要将他们分配在一个 3x3 的框体内来组成阵型：一般我们都会把攻击距离近但攻击力高的人放在前面；而把那些 HP 低但具有恢复能力的队员放在中间，以便及时恢复前方队员生命；最后排则是那些能远距离攻击的队员。当然，这样的分配组合也并非一成不变，在面对不同种类敌人时，也要作相应调整。角色的动作包括：魔法使之咒文、剑之技、拳之技、盗之术、僧之魔法、吟游诗人之歌和弓之技。其中出了魔法使之咒文外，其余的都是特定角色的技能。在游戏中还可以找到魔法卷轴，使用时可以发出魔法，但每个卷轴只能使用一次。

《恐龙复生》的配乐并不豪华，虽然只是 FM 音源，但总是可以在最合适的时候烘托出剧情所需要的氛围，这也是一个成功的游戏所必须具备的吧！■


卡片式阵型配备

幽深的走廊前方危机暗藏



苍龙少年

在一年一度的 E3 展上，各大展台总是被大气的欧美游戏、精致的日本游戏或者是廉价的韩国游戏所占领，也总是有一两款另类的东西让人眼前一亮，那便是中国人的作品了。《苍龙少年》出现在 2002 年 5 月的 E3 时，只有一小段大约 3 分钟的宣传 DEMO，据说当时赢得了相当的好评。我后来看到了这段动画，但觉得并非想象中那样出色。不过，官方后来释放出的实际游戏画面令我改变了自己的看法，毫无疑问，这是一款足以与国外大作相媲美的重量级作品。

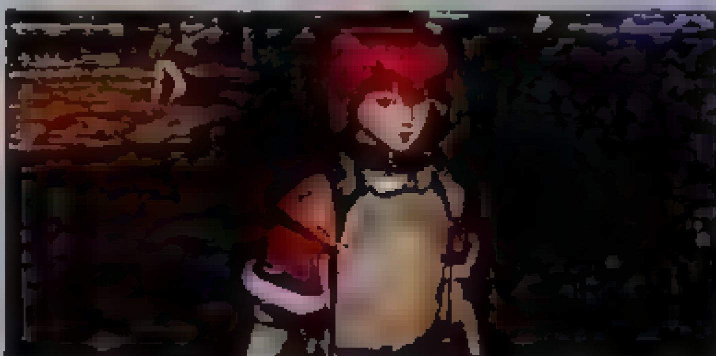


人类与龙的故事

故事发生在祥后 300 年（这是游戏虚构的时代年号），雅格族国王对祥族沉重的赋税制度表示强烈的不满，导致雅格族与祥族的关系日渐恶劣。为了推翻祥族政权的统治，雅格族人四处奔波，去寻找传说中的龙骑士，因为根据传说，雅格族只有在他的带领下才能击败祥族那近乎无敌的天使军团。

说到这里，大概大家都已经想到，主角就是龙骑士吧！没错！主角盖特虽然是人类，但祖先却是龙骑士的子孙。为了完成父亲的遗愿，他踏上去黑羽城接受龙骑士考验的冒险旅程。在那里，他遇到一头蓝色的巨龙，而这头蓝龙将关系到龙骑士子孙的未来以及主角盖特的前途。在接受龙骑士的试训时，盖特发现了成为龙骑士的秘密，这个秘密又跟他的身世有莫大的关系……

3D 技术与唯美风格的结合



《苍龙少年》的 3D 引擎采用的是由开发小组自行开发的完全以 DirectX8 为核心基础的“Dream 3D”引擎，，创造了一个全 3D 的游戏世界，游戏视角可随玩家任意旋转和缩放。从一开始的草图设计、场景的消稿、场景 3D 模型的制作、场景材质贴图以及实际 3D 场景的产生，均是精雕细凿。人物造型在强劲的 3D 引擎下表现得栩栩如生，连头发的飞舞、眼睛的闪动都能很清楚的看到，行动起来也非常得流畅。同时，游戏又采用了亚洲游戏常用的明亮艳丽的色彩风格，郁郁葱葱的森林、波光鳞鳞的水面、各种风格的小巧房舍和精细的豪华城堡，无不唯美精致的呈现在游戏者眼前。



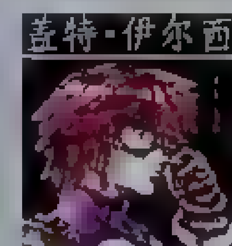
即将推出的网络版本

目前，《苍龙少年》还处在开发的过程中，但是对于它的未来，开发者们早已经设想好了一个雄心勃勃的计划。游戏巫师小组负责人表示，在 2003 年 1 月底发行 PC 单机版正式发售后，开发组将全力投入 PC 网络版的制作，以便在 2003 年底正式推出万人连机版，并在晚些时候登陆 XBOX 平台。■



苍龙少年的人物

盖特·伊尔西



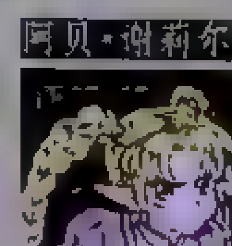
人族少年。科林村伊尔西家族的次子，小时侯曾经跟随哥哥参加黑羽城的龙骑士的选拔。失败后，哥哥离开，盖特独自留下继续修炼，等待八年后的下一次试炼，并在试炼到来前邂逅了宿命的伙伴蓝龙。盖特擅长单手剑和魔法，可以与蓝龙配合，施放出威力巨大的龙骑士专属魔法。

珊西亚·塔姆



祥族少女。在明娜村与养父一起生活，虽然似乎有祥族血统，但是身上的天使之翼却一直没能成长完毕，成为一个难解的疑问。一次在路上遭遇强敌时，被盖特所救，两人结下不解之缘。珊西亚个性温柔、胆小，擅用祥族人所使用的弓箭，行动敏捷，因此可以轻易躲避敌人的攻击。

阿贝·谢莉尔



乌比族少女。她是老族长唯一的孙女，也是乌比族未来的王位继承人。一个精灵古怪，活泼好动的家伙，因为出身高贵，所以也常耍大小姐脾气。为了找到治疗爷爷的药，阿贝独闯险地恶鬼沼泽，由此认识了冒险途中的盖特。阿贝的武器是双环，召唤系魔法也是她的独有。



■名称 Gothic II ■类型 动作角色扮演[ACRPG] ■制作 Piranha Games ■代理 未定 ■上市 2003.? ■版本 英文版 B+



Gothic II

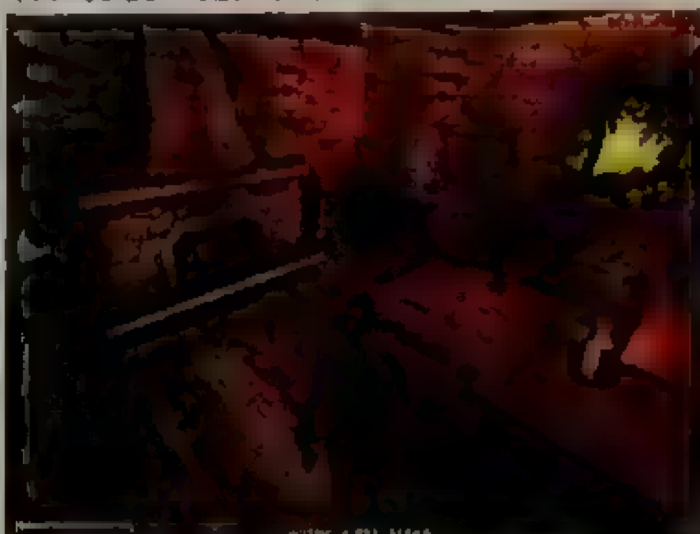
文 / Sealaugh

哥特王朝 II

事实上，我们很难界定《哥特王朝》(Gothic)这个系列的游戏类型，RPG？ACT？都不够完整。但《哥特王朝》却在RPG和ACT之间找到了一个非常好的平衡点，我觉得这正是其获得成功的原因。现在，原制作小组Piranha Games公布了这个游戏系列第二代的信息，大家虽不能说是期待已久，想必也会有兴趣来关注一下吧！

巨大灾难的幸存者

哥特王朝系列的故事从一代起就让人觉得十分另类：Myrtana世界与魔兽之间的战争长达千年之久，国王Rhobar认为只有一种来自矿山的魔法石才能赋予武器无穷的力量，从而打退魔族的进攻。于是，他在这矿山的周围建起一道魔法屏障，然后发配帝国中所有的犯人去开采矿石。劳役让犯人困苦不堪，就在此时，魔法屏障突然失去控制，犯人们开始反抗，砸坏工具，控制设备，偷取矿石。



无奈之下，王国政府和犯人们签订条约，买下他们拥有的矿石。从此，这块屏障所包围的区域成为一个不受管制的地方，而监狱里的相互敌对的三大犯人派系为了生存所需要的食物也开始相互争斗。你，一个赤手空拳、地位低下的犯人，便要从这里开始一段惊心动魄的历险。在胜利取得自由，摧毁了魔法屏障之后，监狱却遭受了一场意外的浩劫——大地震，侥幸逃难的人不负责任地把你留在了碎石下……

醒来后，你发现自己被困在一个地下洞穴里，没有食物，没有光亮。在与老鼠和臭虫等搏斗了不知多长时间后，你被一个魔族法师Xardas救起，他这么做有什么目的？Myrtana世界与魔族的战争能否有个结果？二代的故事将为你揭示答案。

看到外面更广阔的世界



也许细心的玩家已经发现，一代的故事完全是在Myrtana世界的魔法屏障区域里发生的，其他场景几乎没有涉及。二代中，玩家的足迹将会踏遍整个Myrtana世界，它将有一代世界的三倍那么大。由于可以活动的地区的增多，游戏中你将可以领略到更多的风光：修道院、图书馆、魔族城堡、港口小镇……各有一番风姿。各种地形：沼泽、森林、沙漠或是地下城，在强大的3D引擎作用下，所表现出的观感令人叹服。值得一提的是：游戏中加入了昼夜和阴晴变化对场景带来的效果，在官方截图中，就以森林为例描绘了这个改进，个人感觉很不错。

人物方面，在原先四种的基础上又增加了好几种职业，包括僧侣、屠龙者、禁卫军，分别对应着原来监狱的三个派别。相应的，敌人方面出现了龙（汗！）。技能方面，近身搏斗技被细分成为单手技能、双手技能、弓技能和弩技能，魔法技能也被扩展成为六种。

《哥特王朝II》有个比较特别的设定：就是玩家能在游戏中创建自己专属的东西，包括属于自己的魔法，或者专属的药水瓶。说起药水瓶，就想起游戏中的另一个设定：由于此代的场景辽阔，而制作者又不想做什么交通工具来供玩家“搭乘”，于是便出现了一种新药水和一种新魔法：药水叫“速度药水”，魔法叫“瞬间移动”，虽然相对于其他RPG来说这些并不是什么新鲜的玩意。

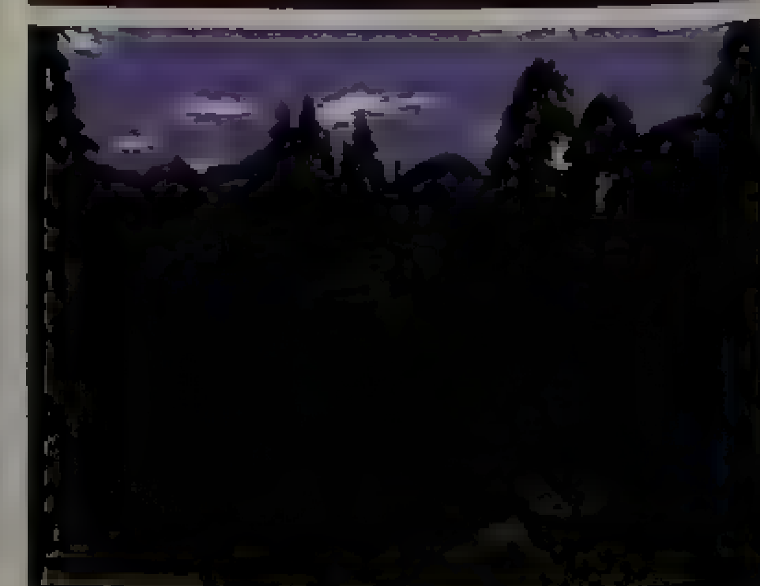
难道我会比NPC更愚蠢

在《哥特王朝II》的官方宣传里，你会发现“AI”这两个字出现频率非常之高，据称，强大的电脑智能和它们出色的表现连《上古卷轴III》也不遑多让。目前，可以得知的AI特性有：每一个NPC都有自己的立场，当你和他交谈时，不同的对话将会激起不同的反应；NPC甚至能记住对话的内容，并在某个适当的时候向你表现一下他们的“记忆力”；当你袭击一个NPC时，他马上会大喊救命，让卫兵赶过来保护他；野外的生物几乎每一个都深切领会了“边打边跑”的方针思想，极难应付。不知那些对续作充满期待的玩家们有没有做好充分的心理准备。

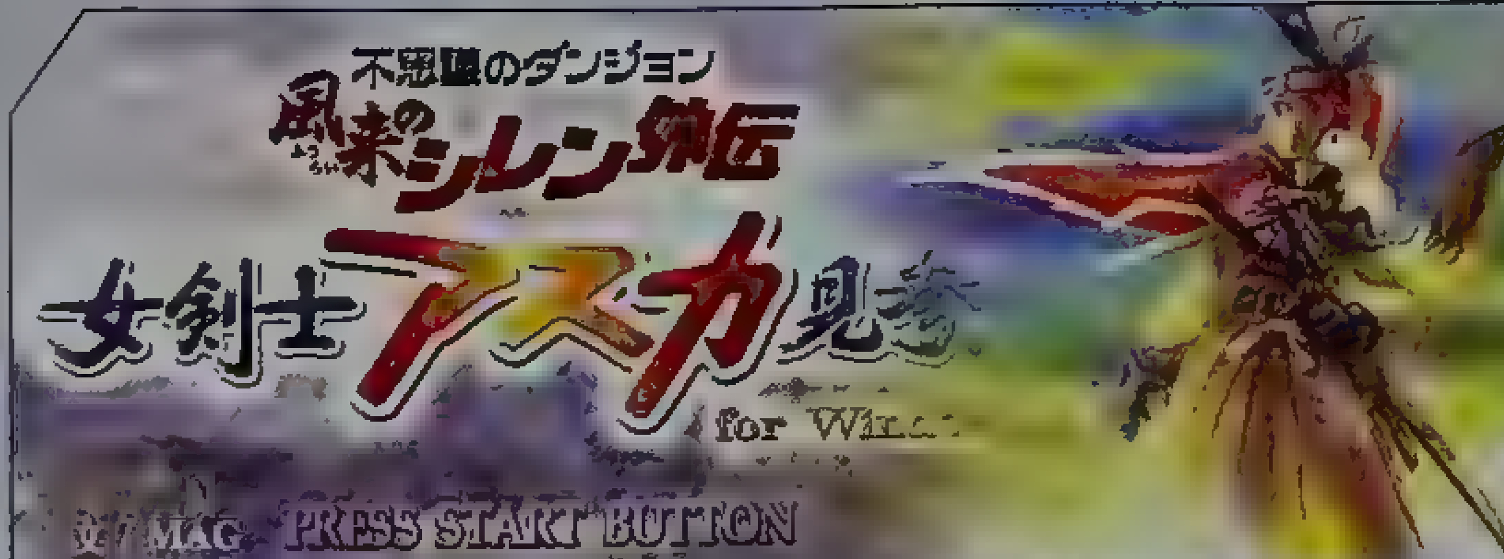
游戏在两个月前还在寻找发行商合作，很快，势力快速膨胀中的游戏商JOWOOD便“慧眼识英”，接下这款游戏的发行业务。希望《哥特王朝II》在2003年春季的优秀表现能证明JOWOOD并未失算。■







B+ ■名称 女剑士アスカ見参！ ■类型 角色扮演[RPG] ■制作 CHUNSOFT ■代理 未定 ■上市 2002.12 ■版本 日文版



文 / MAG

女剑士飞鸟参见

在灿若群星的日本RPG中，有一个我永远也玩之不厌的系列，那就是CHUNSOFT的“不可思议迷宫”。无论是超任上的《风来的西林》系列还是PS上的《特鲁尼克大冒险》，都曾经牢牢牵动我的心。因为它们，我曾被班主任先生称为“不可救药的学生”，并根据我对其热衷的程度预言我将考不上大学……哈哈！俱往矣！现在，“不可思议迷宫”系列中最棒的《风来的西林》这股台风又来登陆PC了！不知我现在的老师会不会再因此预言我考不上研究生呢？



来自DC的移植版本

言归正传，这次的PC版本的《风来的西林外传·女剑士飞鸟参见》其实是移植自DC平台。故事发生在一个叫“天轮国”的地方，这是一个与世无争的世外桃源。但是突然有一天，平静的生活发生了改变。在天轮国附近的树海深处的一个叫做“钢贺”的忍者团体，长期以来一直为消灭树海中的怪物，保卫村民安居乐业而尽心尽职。但是不知是何原因，现在他们突然开始疯狂的袭击村子里的居民，抢夺钱财。而此时，我们的主角“正好”来到了这里。

新主角是卡哇伊的女生

既然叫外传，那么大家也应该从游戏的名称中猜得出来，新作中的主人公将不再是大家熟悉的西林了，那么是谁呢？她就是曾经在CHUNSOFT为N64制作的《风来的西林II鬼袭来！西林城！》中登场的那个顽皮的卡哇依美少女飞鸟。现在，她将以第一主角的身份迈向PC平台，来席卷连大名鼎鼎的西林都不曾“入侵”的游戏领地！

其实飞鸟和西林一样，也是一位四处流浪修行的剑士，这次她游历四方来到了天轮国的“十六夜之里”。在这里，她与她的小伙伴科帕，一只会说话的狸鼠（以前是西林的伙伴，现在跳槽了），意外的发现村里的河被人投毒。为了察明真相，他们向钢贺村赶去……

强大的迷宫角色扮演



既然是外传，游戏系统相对于“不可思议迷宫”和“风来的西林”来说，就不会有太大的变化，一切都是熟悉的：随时更新的迷宫、合成物品、熟悉的敌人、冶炼屋、迷宫商店、怪物房间等等。

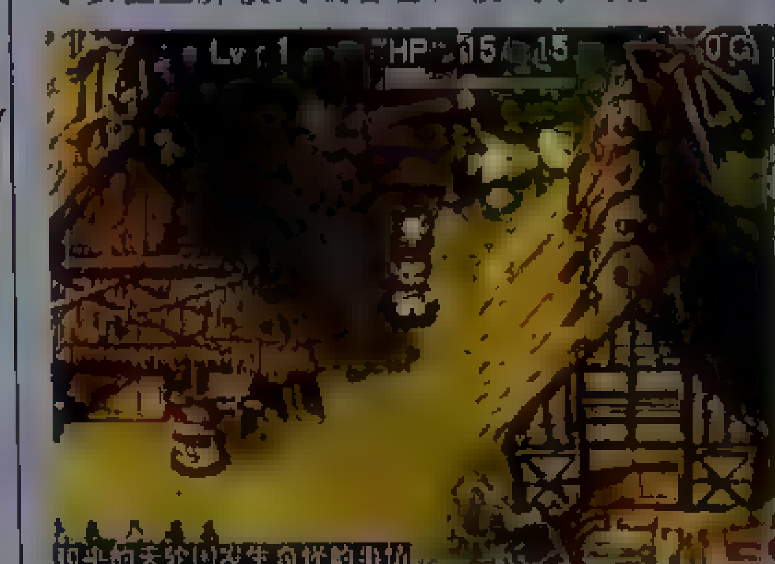
迷宫是“风来的西林”系列的最强部分。因为迷宫是在不断的变化的，所以你是绝不可能见到两个相同的迷宫，于是大家也称这种游戏为“迷宫角色扮演”。加上迷宫内多达200多种的物品、70多种奇特的秘籍宝书、170多种不同种类的怪物，收集狂们都手心冒汗了吧，嘿嘿！而且要知道，在玩家自行合成各种不同属性装备的同时，还会有新的装备产生，所以，收集和合成最强装备，然后炫给朋友们看，也就是我为它而着迷的最重要原因之一呢。

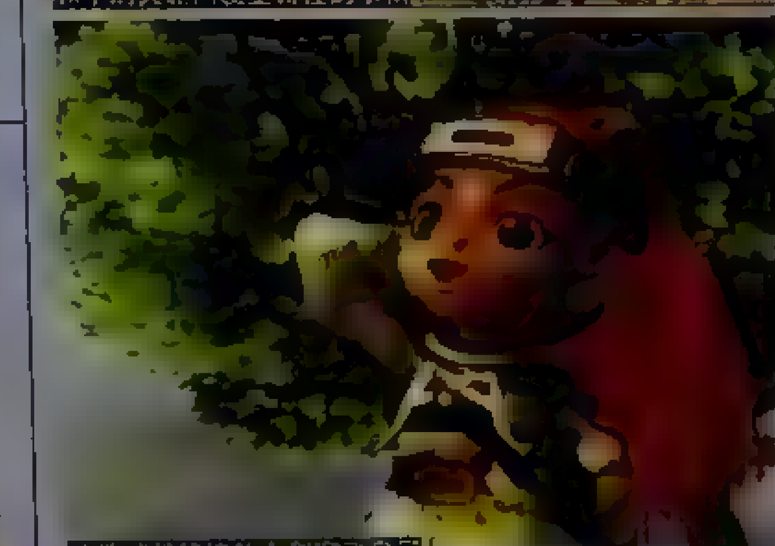
大BOSS布下阵

PC版本的新鲜内容

当然，既然从DC登上了PC平台，游戏还是会带来不少新鲜东西：首先，借助于PC的强大网络优势，在DC版本中，玩家在迷宫里死亡后通过网络得到其他玩家组成的“风来救助队”的帮助复活的系统将大幅增强，PC的ADSL和DC的56K猫之间的差别大家也都清楚吧！

其次，分辨率和画面质量将会得到改善，因此游戏画面将比DC相当精美细致，而且可以在全屏模式或者窗口模式下运行。





这位就是流浪的女剑客飞鸟了

虽然有关PC GAME和TV GAME孰优孰劣的无聊争论永不停息，但在市场规律的作用下，这两者之间的相互交融已经越来越频繁，而且跨平台移植最大的特点是：能够被移植的，都是原平台上名头响亮的经典。所以，无论是《古墓丽影》出现在电视屏幕上，还是《风来的西林外传》出现在电脑显示器上，都算是玩家们的幸运呢！■

A-

■名称 Four Horsemen of the Apocalypse ■类型 动作 ■制作 3DO ■代理 未定 ■上市 2003年第一季度 ■版本 英文版



文/紫铜

天启录四骑士

无论是国内还是国外，由漫画改编而来的游戏往往能凭借漫画的影响力，轻易地唤起玩家往日的热情，前段时间的《龙狼传》和《蜘蛛侠》就属此例。近日，以制作"魔法门"(Might & Magic)、"魔法门英雄无敌"(Heroes of Might & Magic)系列而闻名的3DO透露了其改编于漫画的多平台游戏《天启录四骑士》(Four Horsemen of the Apocalypse，后文简称FHotA)的一些细节。连历来坚持原创的3DO都已如此，看来新一轮的漫画改编热潮即将席卷而来了。


故事背景

FHotA中所说的"四骑士"，就是漫画《天启录四骑士》中的"末日四骑士"Satan、Lance Henriksen、Traci Lords和Tim Curry，他们在漫画作者Bisley笔下分别是瘟疫、战争、饥荒和死亡的化身。正如其名，这款游戏将向玩家讲述一个与"末日四骑士"相关的故事。事实上，在游戏中玩家并不会扮演"末日四骑士"，他们将是你所要面对的最大敌人。这是一款单人动作类游戏，玩家在游戏中将扮演大天使Abaddon，面对上文所提及到的"末日骑士"，阻止世界末日的发生。在你与"末日骑士"交手前，你需要先找到三个"由上帝挑选的人"，他们具备与生俱来的强大能力。在游戏中，这三个"由上帝挑选的人"分别是：Jesse Horner，一个18岁的舞女；Jimmy Ray Flynt，一个由传教士转变为杀手的人；以及Anderson Scott，一个腐败的政客，实际上最初就是他释放了"末日骑士"。但起初这三人并未意识到自己所具备的能力与职责，而"末日骑士"们则了解这一切，因此这三人随时都有可能遇到危险。作为游戏的主角，你的首要任务就是找到并保护他们，然后聚集三人的力量来对抗"末日四骑士"，并最终拯救游戏中即将崩溃的世界。


画面效果

正是由于改编自漫画的缘故，3DO特意邀请了漫画原作者及一些漫画创作专业人士，来参与游戏的制作。漫画家Simon Bisley、Dave DeVries共同合力完成了游戏中全部的人物设计。漫画的原作者Simon Bisley是当红的漫画家，他的代表作是《Lobo》和《重金属2000》，Dave DeVries也是一位重量级的人物，他以《X战警》系列漫画而广为人知。此外，Simon Bisley还亲自参与了故事情节的设定，以及过场动画的制作，如此重量级的制作阵容相信可以保证游戏的高品质，同时也为游戏增加了另外一个不错的卖点。



至今我们还不知道3DO在这款游戏中使用什么样的3D引擎，不过鉴于《魔法门9》(Might & Magic IX)的表现，我们完全有理由对于这款游戏的画面充满期待。目前作品还没有任何的测试版放出，仅从现有的一些游戏截图来看，FHotA的画面已经非常出色了。游戏中的场景都非常华丽，画面的细致程度也非常高。游戏整体趋向于写实风格，截图中有一些气势恢宏的场景，采用了高一色调的颜色调，同时又表现出浓重的恐怖气氛，由此不难了解到，FHotA必将是一款以暴力和恐惧为主题的游戏。


游戏特色

正如前文所叙述的那样，游戏画面预示着这款游戏将会异常恐怖、火爆。在游戏的宣传资料中提及，FHotA混合了圣经中提到的各种暴力和恐惧，这使游戏即具备了电影《黑客帝国》中那种黑暗现实题材对玩家的吸引力，又兼有魔幻以及恐怖效果，可以说是相当不错的组合。



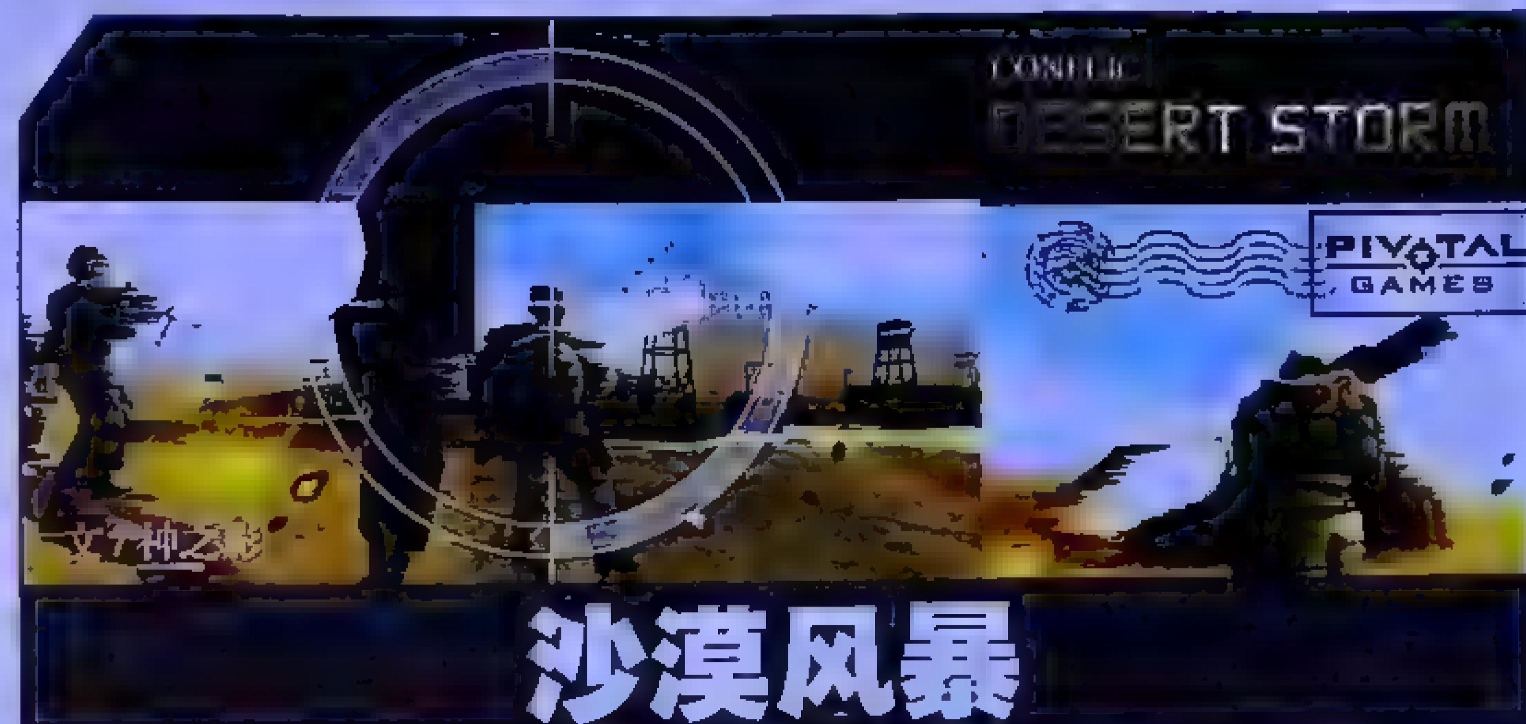
FHotA的游戏性主要集中在探索和战斗(分为混战和排列战斗)上，虽然游戏的具体结构现在还没有透露，但是我们获悉，在游戏中玩家会直接操控Abaddon，而其它的三个"由上帝挑选的人"则各自拥有不同的技能，它们会与玩家组队冒险，共同来完成游戏中的最终任务。其中Jesse拥有治疗能力，她将担负起医疗任务；Jimmy Ray具备神秘的视觉能力，可以发现魔鬼，他将担负起侦查任务；而Senator Scott则具备独一无二的说服力，在某些特定的场合这将是成功的关键因素，这也表明游戏中将包含有一些传统冒险游戏的影子。此外游戏中还会有各种武器和华丽的魔法供玩家使用。通过总共18个关卡的磨练后，Abaddon将取得最终的胜利。


结语

从目前已知的资料来看，这是一款有着强烈的动作要素，同时充满西方式恐怖气氛的作品。3DO对此款游戏所寄予的期望是相当高的，副总裁Michael Mendheim曾公开声称FHotA将是集天才的艺术家、作家、程序师和演员于一体而创作的伟大游戏。游戏预计于2003年第3季度在PC、GameCube、PlayStation 2和Xbox上同时发售，由于距离发售时间尚早，所以目前关于游戏更多的资料还无从得知，不过可以确定的是，这将是3DO在年内的重头戏之一。■

B+

■名称 Conflict: Desert Storm ■类型 动作【AC】 ■制作 Pivotal Games ■代理 智国数码/华彩宏利 ■上市 2002.12(国内) ■版本 英文版



文/神之影

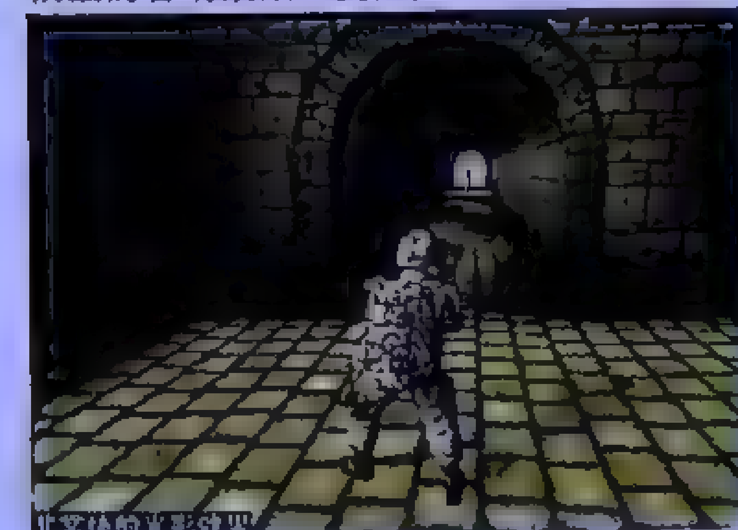
沙漠风暴

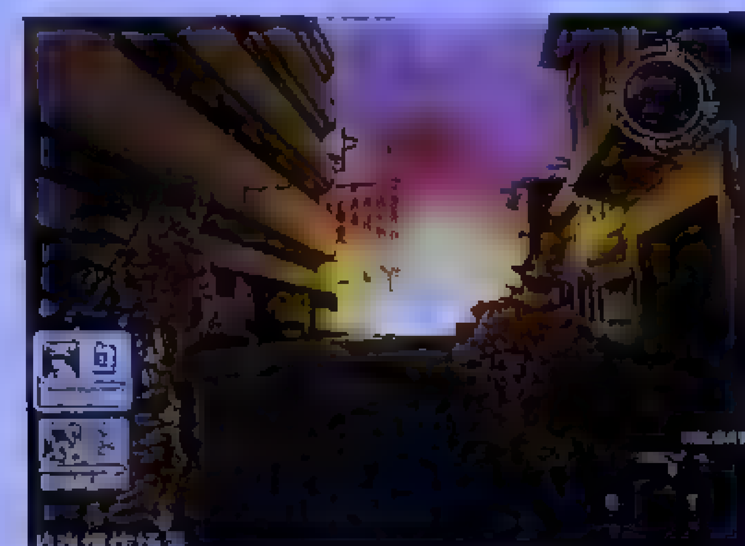
近年来，以现代战争为题材的游戏层出不穷，而且大多以第二次世界大战为主，主题上都缺乏新颖。不过有一款游戏在题材上就有所突破，它就是描写波斯湾战争的《沙漠风暴》(Conflict: Desert Storm，后文简称DS)，游戏开发商Pivotal Games并不是很出名，只是在1999年开发过《战地：公元2100》(Warzone 2100)，积累三年经验后开发的DS又将如何呢？

1990年8月2日，伊拉克的三十万大军突然入侵科威特，揭开了波斯湾战争的序幕，经过联合国多方面的外交努力后，和平解决的计划最终失败。无奈之下，以美国为首的多国部队出动军队对伊拉克进行军事打击。玩家将完成在波斯湾发生的一个个激烈艰苦的任务——包括营救队友、暗杀对方高级将领、摧毁导弹基地等。

出色的声光效果

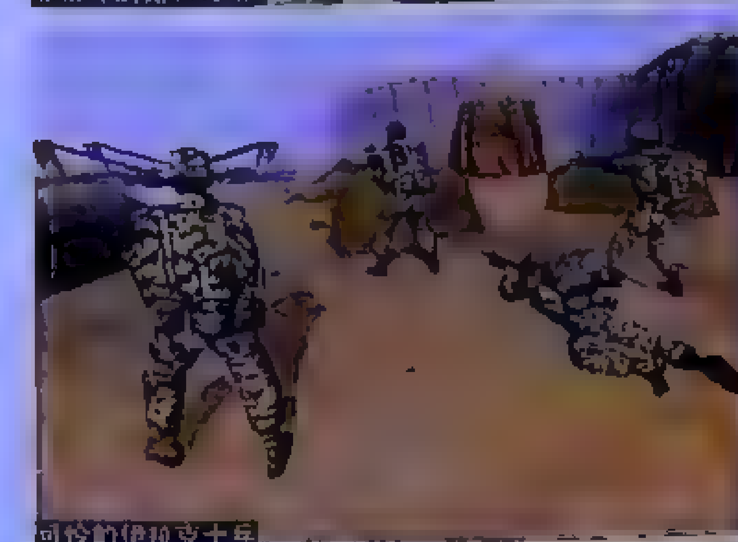
画面对于射击游戏来说至关重要，因而游戏采用了极为强大的3D图像引擎，使得游戏的图像效果十分出色，特别是光影效果运用得非常成功，无论是日光照射的刺目光芒，还是战斗中武器所折射出的绚丽光泽，都表现得很逼真，从而使玩家感觉置身于硝烟滚滚的波斯湾战争中。游戏从开始到结束都伴随着紧迫感很强的音响效果，更加突出表现了战争的气氛。值得一提的是，游戏使用了第三人称的观察视角，这是战争射击游戏中非常少见的，第三人称视角主要优势是具有开阔的视野，利于你观察到周围发生的任何细微情况。

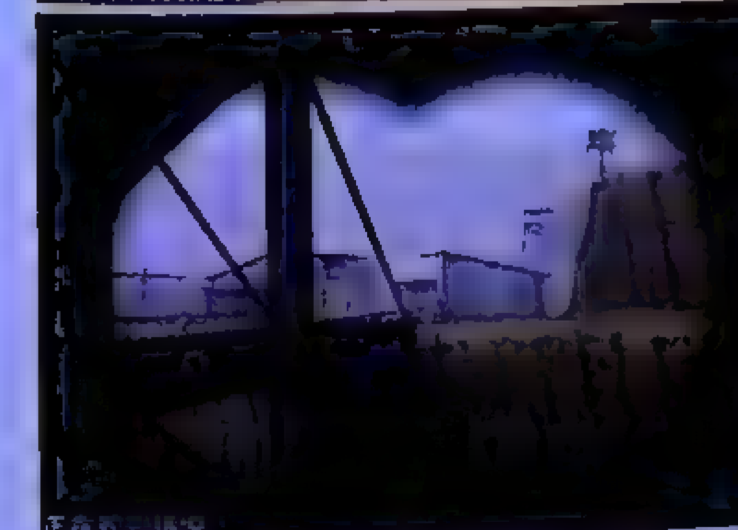




创新的游戏特点

DS并不是那种传统"孤胆英雄"式的射击游戏，而是需要玩家合理运用团队配合和战术去完成任务。玩家在游戏中可以控制由四名特种兵组成的小队，他们分别来自英国的SAS特别部队和美国的三角洲特种部队。所有成员都各有千秋，具有引爆炸药、使用重武器、狙击敌人等特长。此外，角色升级系统是游戏的一大卖点，由于此系统的引入，队员的所有能力会随经验值的增加而不断提高。由于经验与技巧可以不断积累，所以千万别让士兵阵亡在沙场上，但如果真的不幸有队员阵亡，将会以新兵来替补，然而新兵在技巧与经验上总比不上有实战经验的老兵。随着任务的深入，每个队员除了军阶的晋升外，还可以获颁勋章，游戏选择困难的难度时，玩家的士兵甚至将获得英国维多利亚十字勋章或是美国荣誉勋章的最高荣誉。





符合现实的武器

玩家最关心的莫过于在DS里出现的武器。这里上镜率最高的装备是AK47，那是敌军的主要武器。此外，LAW反坦克火箭筒、苏制PRG反坦克火箭筒、M16步枪、SVD狙击步枪和PSG-1狙击步枪等26种现实先进的武器也在DS中一一亮相。除去以上单兵武器，还有AH-64阿帕奇直升机、BMP装甲车、F15鹰式战斗机、F117隐形战斗机和T72坦克等27种飞机和车辆也会在游戏中友情客串。虽然真正能在玩家控制之下的只有小部分装备，但作品所呈现的丰富类型也足以让玩家兴奋不已。

必不可少的多人部分

DS中也含有多人连线的功能，可以让2至8名玩家通过国际网络或区域网络进行游戏。多人连线游戏内容包含在数种特定地图上，寻找物品、死斗、团队死斗、行刺VIP、攻击/防守等游戏模式，不同游戏模式都有不同的胜利条件，玩家可以在熟悉了游戏之后进行新的娱乐尝试。

整体感觉，DS与几年前Zombie公司制作的《特种部队》(Spec Ops)非常相似，但究竟这个与众不同的DS会给玩家带来多少惊喜呢？只有等大家玩了才知道。■





国内上市星运表

出生入死奖



- 名称 荣誉勋章－奇袭先锋
- 出品 美国艺电
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003/01/15
- 价格 待定

这款游戏是《荣誉勋章：联合袭击》的资料片。故事发生在二战欧洲战场的最后一年，玩家将作为杰克·巴恩斯——第 501 伞降步兵团的普通士兵——参加二战最后的几个著名战役，玩家的主要任务仍然与前作一样——渗透到敌军后方执行各种任务。

在这款资料片中，美国艺电公司保持了前作中的众多优点。首先是游戏的真实性，除了仍然由 [illegible]（电影《拯救大兵瑞恩》、《兄弟连》）以及《荣誉勋章：联合袭击》等电影及游戏的顾问 Dale Dye 上校担任战争设计指导，而以游戏中的每个场景都是真实可信的。其次，《奇袭先锋》仍然秉承了制作优良的传统，以 Quake 3 引擎构建，声音部分也由原班人马制作。

天马行空奖



- 名称 家园外传－星际原动力
- 出品 育碧软件
- 类型 RTS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/12/12
- 价格 49

[illegible]

绝对另类奖



- 名称 血色苍穹
- 出品 育碧软件
- 类型 ACT
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/1/23
- 价格 49

《血色苍穹》讲述了 Nathan Zachary 与他率领的 [illegible]

实际上，这已不是一款新游戏了，在国外几年前就已发布了。即便如此，对国内的玩家来说，这仍然是一款不可多得的好游戏。

足球万"代"奖



- 名称 FIFA 2003
- 出品 美国艺电
- 类型 SP
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/01/15
- 价格 待定

《FIFA 2003》带给玩家的将是一种全新的体验，因为 EA Sports 不再满足于对以往游戏引擎的修修补补，而是开发了全新的游戏引擎！同时，制作者也全方位地增加了对真实性的模拟，尤其是加强了队员合作、团球队攻防及 [illegible]

育碧软件

Tel 021-58788969-241　E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
家园外传 星际原动力	Strategy First	RTS	英文	1	2002/12/12	49
银河舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/12/12	49
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/12/19	49
恐惧杀机	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/12/19	49
龙战士 IV	Capcom	RP	中文	1	2002/12/19	49
捍卫雄鹰之 IL2 战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/12/26	49
龙穴历险记 3D	Ubi Soft	ACT	英文	2	2002/12/26	49
幽灵行动－石破天惊	Ubi Soft	FPS	中文	1	2003/1/2	39
黑色豪门	Ubi Soft	AD	英文	1	2003/1/2	49
魔域帝国－雪狼传说	Ubi Soft	RTS	英文	1	2003/1/9	49
宠物情缘之我爱猫猫	Ubi Soft	ST	英文	1	2003/1/9	39
宠物情缘之我爱狗狗	Ubi Soft	ST	英文	1	2003/1/9	39
创世纪战 III 第二部（暂）	Softmax	RP	中文	4	2003/1/16	69
反斗奇兵	Monto Cristo	ST	英文	1	2003/1/16	49
圣战群英传 II	Strategy First	ST	中文	1	2003/1/26	49
血色苍穹	Microsoft	ACT	英文	1	2003/1/23	49
帝国时代黄金版	Microsoft	RTS	中英	2	2003/1/23	49
疯狂摩托 II	Microsoft	RAC	英文	1	2003/1/23	49
潘多拉魔盒	Microsoft	PUZ	中英	1	2003/1/23	49
星际游骑兵	Microsoft	ACT	中英	1	2003/1/23	49
幽灵行动黄金版	Ubi Soft	FPS	中文	3	2003/1/23	69
模拟恐龙岛	Monto Cristo	SI	中文	1	2003/1/28	49

世纪雷神

Tel. 010-62142685　E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
钢铁猛兽	eSim Games	SI	中文	1	2002/12	48
野战排	Stantge First	RTS	中文	1	2002/12	48
攻击战机	Stantge First	SI	英文	1	2002/12	48
实况足球经理	Jowood	ST	中文	1	2003/01	48

欢乐艺派

Tel 010-62658399　E-Mail bw@epegame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
妖怪与乡巴佬	Cryo	ST	中文	1	2002/12	29
黎明之光	NMG	RP/SL	中文	1	2002/12	29
大漠悍将·简体中文永久版	欢乐亿派	FPS	中文	1	2002/12	29
末日星河	Lemon	RTS	中文	1	2002/12	29
抗日：血战上海滩（暂定）	欢乐亿派	FPS	中文	待定	2002/12	待定

娱动工场

Tel.010-88111688　E-Mail support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
夺宝奇兵	娱动工场	PUZ	中文	1	2002/12	19
皇家纹章	娱动工场	SRP	中文	1	2002/12	39
噢，我的音乐	娱动工场	PUZ	中文	1	2003/01	待定
盟军特种兵	Monolith	SRP	中文	1	2003/01	39

奥美电子

Tel 010-82657905　E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
孔雀王	Untec	MMORPG	中文	待定	待定	待定
魔兽争霸 III [简体中文版]	Blizzard	RTS	中文	1	2002/12	108
异形 II 原始猎杀	Sierra	FPS	中文	待定	2002/12	待定
突变怪物	Universal	ACT/AD	英文	待定	2002/12	待定
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	英文	待定	2002/12	待定
魔戒 指环王	Universal	ACT/AD	英文	待定	2002/12	待定
皇帝 中国之崛起	Sierra	ST	英文	待定	2003/01	待定

怡采科技

Tel 010-82650010　E-Mail caile@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
神界	CDV	RP	中英	3	2002/12	待定
罗宾汉	WANADOO	RTS	中文	1	2003/03	待定
无人永生 II	Sierra	FPS	中英	2	2003/03	待定
离子风暴	WANADOO	FPS	中文	2	2003/04	待定

新作速递 HOT EXPRESS

国内上市星运表

寰宇之星

Tel 010-82650151-105　E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
梦幻水族馆 II 梦幻海洋岛	全崴软体	ST	中文	2	2002/12	39
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/12	49
大富翁 VI 大家来抢钱	大宇软星	TAB	中文	1	2002/12	29
正宗麻将 II	大宇资讯	TAB	中文	1	2003/01	29
仙剑奇侠传 II [标准版]	大宇资讯	RP	中文	3	2003/01	69
仙剑奇侠传 II [珠联璧合版]	大宇资讯	RP	中文	4	2003/01	129
三国群英传 IV	奥汀科技	SL	中文	2	2003/01	69
三国群英传 IV [珍藏版]	奥汀科技	SL	中文	2	2003/01	99
圣女之歌 II 撒雷母天使	风雷时代	RP	中文	5	2003/01	69
圣女之歌 II 撒雷母天使[珍藏版]	风雷时代	RP	中文	待定	2003/01	待定
幻想三国 神州游侠儿	宇峻科技	RP	中文	待定	2003 第二季度	待定
征天风舞传	弘煜科技	RP	中文	待定	2003 第二季度	待定
超时空英雄传说 IV	宇峻科技	ST/RP	中文	待定	2003 第二季度	待定
魔幻骑士	大宇资讯	RP	中文	待定	2003 第二季度	待定

光谱资讯

Tel 62969069/70/71/72　E-mail sev.ce@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨	JOWOOD	ST	中文	待定	2002/12	待定
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	2	2002/12	48
古文明时代	enlight	ST	中文	2	2002/12	50
交通英雄	光谱博硕	ST	中文	2	2003/01	48
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2003/02	待定
发明工坊	工画堂	ST	中文	待定	2003/02	待定

天人互动

Tel 010-84975388 转 167、168、169　E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
二战风云 战俘	Codemasters	ACT/AD	中文	待定	2003/01	49
过山车大亨 II	Infogrames	ST	中文	2	2002/12	待定
文明 III 游戏世界	Infogrames	ST	中文	2	2003/01	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	待定	2003/01	待定
科林麦克雷拉力赛 III	Codemasters	RAC	英文	待定	2003/02	待定
重返德军总部 深入敌后	Activision	FPS	英文	待定	2003/02	待定

美国艺电

Tel 010-64100888　E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
模拟人生 家有宠物	Maxis	ST	中文	1	2002/12/15	待定
战地 1942	DICE	FPS	英文	2	2002/12/15	待定
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	2	2002/12/15	待定
哈利·波特与密室	EA	ARP	中文	1	2002/12/15	待定
极品飞车 闪电追踪 II	EA	RAC	英文	1	2003/01/15	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2003/01/15	待定
荣誉勋章·奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2003/01/15	待定
模拟城市：新世界	Maxis	ST	中文	2	2003/01/15	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	待定	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	待定	待定	待定
命令与征服 将军	Westwood	RTS	英文	2	待定	待定

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
盟军行动之猎杀虎王	Infogrames	ACT	中文	1	2003/01	49
情归故里	ALCO	AD	中文	1	2003/01	49
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2003/01	48
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	1	2003/01	49
世界新秩序	Project3	FPS	英文	1	2003/01	49
天使小夜曲	工画堂	AD	中文	2	2003/02	49
梦之翼	KID	AD	中文	3	2003/02	69

注《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

出生入死奖



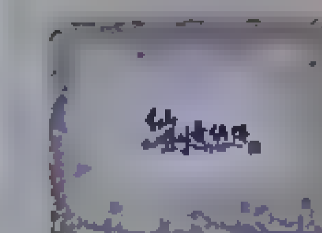
- 名称 异形 II 原始猎杀
- 出品 奥美电子
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2002/12
- 价格 待定

故事发生在前作《异形 II》的 500 年以前，在人类的在 LC1201 星球建立研究基地之前，一名孤独的铁血战士来到了这颗星球猎杀异形，意外发现了一个可以控制异形的远古神器，可惜尚未启动就被一股神秘力量所封印。500 年后，一名叫教罗的人类雇佣兵又意外解开了这名被封印的铁血战士，之后教罗带着神器逃走，不知去向，整个故事由此展开……

这款资料片除新增了九个单人任务和四个多人任务及地图外，还新增了各种族的独特武器和战斗系统，在更加恐怖阴森的画面和音乐衬托下，游戏性比前作有了很大的提高。

《异形 II》是国际性电子竞技 CPL 的正式比赛项目，在多人对战方面表现优秀，而《原始猎杀》更为其多人对战部分注入了新的特色，它将是更完美的竞技游戏。

千呼万唤奖



- 名称 仙剑奇侠传 II [珠联璧合版]
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2003/01
- 价格 ¥129

《仙剑奇侠传 II》无疑是国产游戏中最受期待也最引人瞩目的游戏了，没办法，谁让它那么经典呢？据说这次"仙剑 2"会推出两个版本，一个标准版，一个珠联璧合版，标准版明就不说了，还是说说这珠联璧合版里到底会有哪些宝贝吧。从现在的资料来看，除 3 张游戏盘外，这个珠联璧合版还将包括音乐 CD 一张，玉佩一枚，以及资料集和使用手册等，最后要说的是，限量 6000 套，喜欢收藏的朋友们要注意啦！

惟一的问题是，我怀疑"仙剑 2"还会跳票。

爱国精神奖



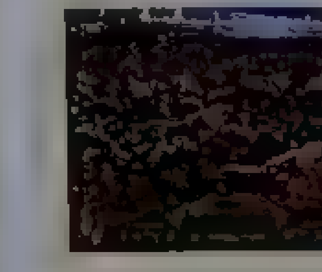
- 名称 抗日－血战上海滩
- 出品 欢乐亿派
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2002/12
- 价格 待定

总有一种精神铭心刻骨，总有一种仇恨不共戴天。

1937 年 7 月 7 日，七·七事变爆发，《抗日·血战上海滩》的故事正是在这一片腥风血雨中展开。主人公华成龙祖传为江湖豪门子弟，少时贪图玩乐，不问世务，九·一八后性情大变，违逆家长东渡日本，潜心研究日本的历史、哲学、文化等，后回国组织了一支装备精良、训练有素的民间抗日力量，在淞沪会战中作为一支奇兵出现在上海市区，领袖正面战场，狠狠打击了侵略者的嚣张气焰……

这款游戏采用的仍然是欢乐亿派擅长的七视角射击模式，其中所有 BOT 的动作全部用动作采集完成，武器发射、火焰、爆炸和烟雾效果等也都比较出色。它追求的是纯感官的体验，强调的就是"爽"的概念。这下玩家们可有痛殴日本鬼子的机会了！

乱世英雄奖



- 名称 三国群英传 IV [珍藏版]
- 出品 寰宇之星
- 类型 SL
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2003/1
- 价格 99

《三国群英传 IV》是奥汀科技招牌系列的最新作品，与前作相比有很大改进，尤其是游戏中的百人战进化为千人会战，[illegible]

国际上市星运表 January 2003



太平洋炮手
(Pacific Gunner)
大师过瘾指数 ★★★★
游戏类型 射击
类似游戏《抢滩登陆 2002》
(Beach Head 2002 X)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 1月1日

事实上此类游戏很受青睐，通过网吧能造成星火燎原之势。



[illegible]
(Austin Powers Pinball)
百无禁忌指数 ★★★
游戏类型 [illegible]
类似游戏《弹子球大师》
(Pinball Master)
制作公司 Global Star Software
发行公司 Global Star Software
上市日期 1月15日

[illegible]



一战风云
(1914 The Great War)
寓教于乐指数 ★★★★☆
游戏类型 [illegible]
类似游戏《[illegible]》
(Combat-Episode1 Battle of Normandy)
制作公司 Navarre
发行公司 JoWooD Productions
上市日期 1月27日

[illegible]对一战历史不很熟悉，通过游戏方式也算是寓教于乐了

神奇造物主
(Microsoft Impossible Creatures)
创意无限指数 ★★★★
游戏类型 战略
类似游戏《黑与白》
(Black and White)
制作公司 Relic
发行公司 Microsoft
上市日期 1月7日



创造变种生物来进行战斗，微软的创造性意识始终很强。

谁刺之谜
(Who Shot Johnny Rock)
似曾相识指数 ★★★☆
游戏类型 [illegible]
类似游戏《杀人月》
(Under The Killing Moon)
制作公司 Digital Leisure
发行公司 Digital Leisure
上市日期 1月20日



无论从剧情还是真人表现手法，都非常类似《杀人月》

深海惊魂Ⅱ新发现
(Aquanox 2 Revelation)
光怪陆离指数 ★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏《深海惊魂》
(Aquanox)
制作公司 Massive Development
发行公司 JoWooD Productions
上市日期 1月27日

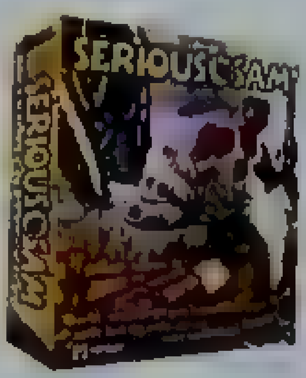


最让人赞叹的还是光怪陆离的海底风光，反正也没人见过，就越华丽越好。



[illegible]
(Inquisition)
手脑并重指数 ★★★
游戏类型 动作冒险
类似游戏《[illegible]》
(Syberia)
制作公司 Wanadoo
发行公司 Strategy First
上市日期 1月14日

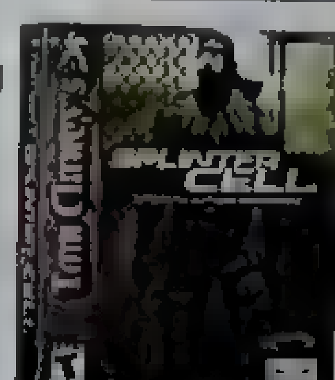
虽然是第三人称动作冒险游戏，强调的是解谜，绝非劳拉的兄弟。



[illegible]
(Serious Sam Gold)
换汤不换药指数 ★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《[illegible]》
(Soldier Of Fortune 2 Double Helix)
制作公司 Croteam
发行公司 Gathering of Developers
上市日期 1月21日

照例包含了1代和2代的精华，再骗一次钱罢了。

分裂细胞
(Tom Clancy's Splinter Cell)
抄袭无罪指数 ★★★★
游戏类型 第三人称动作
类似游戏《合金装备》
(Metal Gear Solid)
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 1月21日



汤姆·克兰西终于也开始尝试第三人称动作游戏了，而且明显模仿《合金装备》。

肃清
(Purge)
新生事物指数 ★★★☆
游戏类型 在线游戏
类似游戏《新纪元》
(Epoch Online)
制作公司 Freeform Interactive
发行公司 LLC Freeform Interactive
上市日期 1月15日



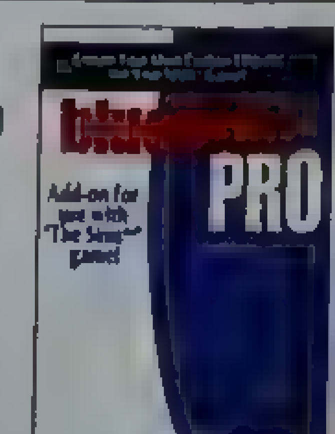
很少见的第一人称射击 Online 游戏，游戏范围应该不会太大。



[illegible]
(Cold Zero The Last Stand)
表里不一指数 ★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏《无悔十字军》
(Crusader: No Regret)
制作公司 JoWooD Productions
发行公司 JoWooD Productions
上市日期 1月27日

外包装的画面非常恐怖，不过游戏绝非恐怖类型。

美版模拟人生设计蓝图
(BluePrint Pro:Add-on for use with 'The Sims' Game!)
DIY 指数 ★★★★
游戏类型 模拟养成
类似游戏《模拟人生》
(The Sims)
制作公司 Abacus
发行公司 Abacus
上市日期 1月31日

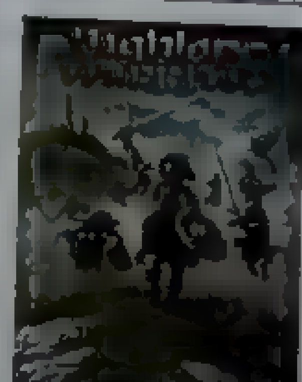


一整套的3D工具可以用来设计游戏中的任何家俱，人物模型。



怒海狂潮
(Steel Tide)
前途光明指数 ★★★☆
游戏类型 模拟海战
类似游戏《猎杀潜航Ⅱ》
(Silent Hunter 2)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 1月15日

相比已呈泛滥趋势的赛车游戏，海战游戏绝对是块有待开发的市场空白。



高地战士
(Highland Warriors)
英雄指数 ★★★★
游戏类型 即时策略
类似游戏《要塞》
(Stronghold)
制作公司 Data Becker
发行公司 Data Becker
上市日期 1月22日

讲述苏格兰独立英雄爱德华的战斗经历，玩家有机会亲身演绎梅尔·吉布森的角色了。

中国游戏风云榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	↑	仙剑奇侠传	大宇/双语
2	↓	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/奥美电子
3	↓	魔兽争霸Ⅲ混乱之治[Warcraft 3 Reign of Destruction]	Blizzard/奥美电子
4	↑	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo 2:Lord Of Destruction]	Blizzard/奥美电子
5	→	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/盛大网络
6	↓	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/网星艾尼克斯
7	↑	三国赵云传	珠海第三波/第三波
8	→	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/奥美电子
9	→	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/美国艺电
10	↑	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/新天地
11	↑	轩辕剑Ⅳ	大宇软星/寰宇之星
12	↑	新剑侠情缘	西山居/金山软件
13	↓	轩辕剑Ⅲ外传 天之痕	大宇/育碧软件
14	↓	英雄无敌Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/第三波
15	↑	奇迹[MU]	Webzen/第九城市
16	↑	秦殇[Prince of Qin]	目标软件/第三波
17	↓	樱花大战Ⅱ	日本世嘉/天人互动
18	↓	疯狂坦克Ⅱ	GV/盛大网络
19	↓	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
20	↑	战地 1942[Battlefield 1942]	Digital Illusions/美国艺电
21	↑	极品飞车 热力追踪Ⅱ[Need For Speed: Hot Pursuit 2]	EA/美国艺电
22	↓	无冬之夜[Neverwinter Nights]	BioWare/天人互动
23	↑	大话西游 2.0	网易
24	↑	天使[Shining Lore]	高嘉科技
25	↓	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/天人互动
26	↑	英雄本色[Max Payne]	Remedy Entertainment/新天地
27	→	精灵[Priston Tale]	网易
28	↑	大航海时代Ⅳ	光荣/第三波
29	↓	荣誉勋章 联合袭击[Medal Of Honor:Allied Assault]	2015/美国艺电
30	↓	博德之门Ⅱ安姆的阴影[Baldur's Gate 2:Shadows of Amn]	Interplay/第三波

榜 评

大家已经看到了吧？这期"仙剑"又登上了"经典榜"的第一名，这可是近几年来没有的事啊！虽然它一直在十名以内徘徊，但想登顶确实不易，毕竟"李逍遥"已经老得都掉牙了嘛！

不过近期大宇那边时不时地吹风，一会说"仙剑2"要出了，一会又说"仙剑2"要跳票，搞得大家都很焦急并一肚子怨气，但"老仙剑"的人气确实因此大涨了，只是不知这是否会给"新仙剑"更大的压力？您没瞅见么，"仙剑2"可是"期待榜"上第一名啊。大宇，你可不要让玩家失望哟，该跳还得跳啊……

此外，"经典榜"上值得关注的还有那几款新上榜的网络游戏——《奇迹》、《大话西2.0》、《精灵》、《天使》，简直有狂轰烂炸之势，不过从其他两榜的情况来看，这并非偶然，尤其是《奇迹》，三个榜上都有大名，《精灵》也不错，同时上了"发烧榜"。看来，游戏的网络时代真的是来临了。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

福建 郑牧原　湖北 王 瑞　贵州 何诚波
四川 邵敬淞　北京 李彦松

发烧榜

名次	升降	游戏名称
1	→	魔兽争霸Ⅲ混乱之治
2	↑	传奇
3	↓	魔力宝贝
4	↑	半条命·反恐精英
5	↑	奇迹
6	↓	轩辕剑Ⅳ
7	↑	疯狂坦克Ⅱ
8	↑	四海兄弟:失落的天堂
9	↑	精灵
10	↓	战地 1942

期待榜

名次	升降	游戏名称
1	→	仙剑奇侠传Ⅱ
2	↑	樱花大战Ⅲ
3	↑	盟军敢死队Ⅲ
4	↑	极品飞车:闪电追踪Ⅱ
5	↑	奇迹
6	↑	传奇 2.0
7	↑	暗黑破坏神Ⅲ
8	↓	FIFA 2003
9	↓	命令与征服 将军
10	↑	[illegible]

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	金山西山居
贰	大宇资讯
叁	奥美电子
肆	寰宇之星
伍	第三波
陆	天人互动
柒	网星艾尼克斯
捌	目标软件
玖	育碧软件
拾	盛大网络
拾壹	美国艺电
拾贰	新天地
拾叁	网易
拾肆	北京华义
拾伍	宇峻科技
拾陆	昱泉科技
拾柒	风雷时代
拾捌	游戏橘子
拾玖	依星软件
贰拾	智冠电子

▲数据采集日期 2002.11.15—2002.12.15

刀剑封魔录

完全图解攻略

文/小刀

诗曰：

商纣失德入魔道
周武举义行天讨
牧野三军倒戈日
鹿台烈火照天烧

周武王大会八百路诸侯于孟津，与商纣军交锋于牧野。由七十万奴隶组成的商纣军临阵倒戈。周军兵进朝歌，纣王自焚于鹿台。但是，即将参加封神的商朝太师闻仲仍然一点忠心不灭，他的灵魂运用毕生法力，在纣王临死之前，将其最后一刻所凝聚的的复仇执念带离人间，准备来日重返人界夺回王位。

然而，因为纣王的残存意念非常强大，加上闻太师强大的法力，导致下六道中人道、畜生道与恶鬼道这三个本来互相平行的世界产生了巨大的交错缺口，于是时空流向混乱，许多不同时代的人们被某种莫名的力量卷入同一个空间之中，而各种妖物也经由这个缺口四处窜流，一起组成了一个离奇怪异的三道世界。

当我醒来的时候，发现自己正处于这个陌生的时空……





这是一个叫瓦当镇的地方。天色永远是灰蒙蒙的，黯淡的天空下，破败的小镇中，聚集着惊恐不安的人们。他们似乎不知道自己因为什么来到这里，而我也和他们一样茫然。不远处挂着红灯的木楼边似乎有人要和我说话，于是我快步向他走去。



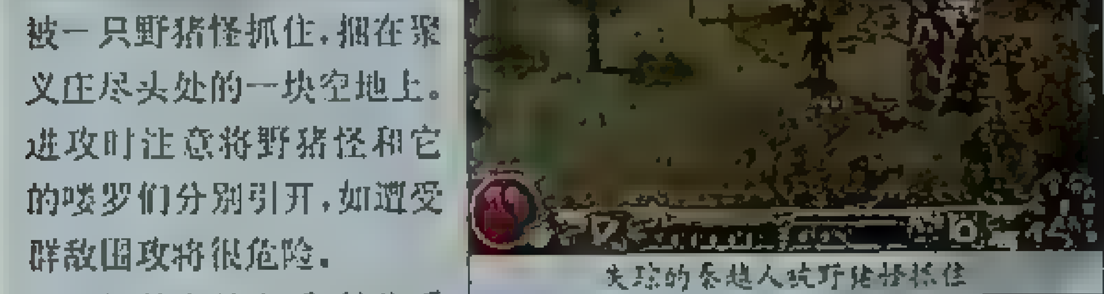
公输班的木鸢


公输班的木鸢就在小鬼身上

瓦当镇的木楼门前站着公输班，也就是春秋时代那位著名的能工巧匠——木匠祖师鲁班。他制造了一只能飞的木鸢，但是不慎遗失在镇外的道路上。

出了镇东边大门（游戏中，以屏幕左上角为北，右上角为东）是丹阳林道，遗失的木鸢就在路上的一个绿色小鬼的包袱里，此鬼十分难缠，不会轻易让人接近，最好的办法是用远程武器（飞镖或者飞蝗石）。拣起木鸢回去还给公输班，我得到奖励：一组暗器鬼面叉。然后，公输班提到自己的好友欧冶子是位铸剑名家，推荐我去找他打造一把称手的兵刃。

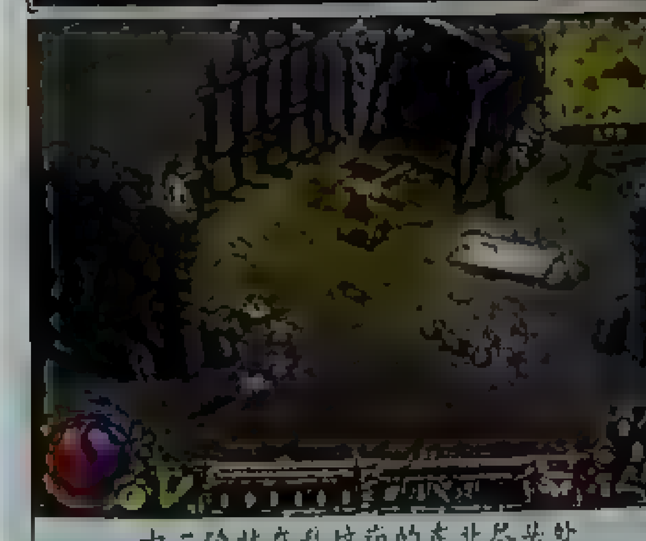
失踪的秦越人


失踪的秦越人被野猪怪抓住

在杂货摊边，商人郭什郎先向我诉了一堆苦，然后说镇上唯一的医生秦越人出镇后迟迟未归，很是担忧。出镇经过丹阳林道来到聚义庄，出去采药的秦越人被一只野猪怪抓住，捆在聚义庄尽头处的一块空地上。进攻时注意将野猪怪和它的喽罗们分别引开，如遭受群敌围攻将很危险。

解救秦越人后，她告诉我，有一个曾经与她同行的沈姓少年如今下落不明，希望能代为寻找，然后便自己回镇。回镇上与她对话后，医师功能开始启用，可以在这里医治。帮她完成踩老鼠的任务后，开启药品买卖功能。

沈万山的聚宝盆


十二陵就在乱坟岗的东北尽头处

秦越人所说的沈姓少年乃是明初那位富可敌国的巨商沈万山，不过在这个世界里他似乎只是一个穷孩子。为了寻找宝物，沈万山进了乱坟岗的十二陵。十二陵就在乱坟岗的东北尽头处，外面有石刻巨象。沈万山便龟缩在陵墓的最深处，将其解救出来后，他自行回镇。到镇上和他对话后，储藏箱和聚宝盆功能开始启用，前者是用来存放不必随身携带的东西，后者用来压制镶嵌用的宝石。

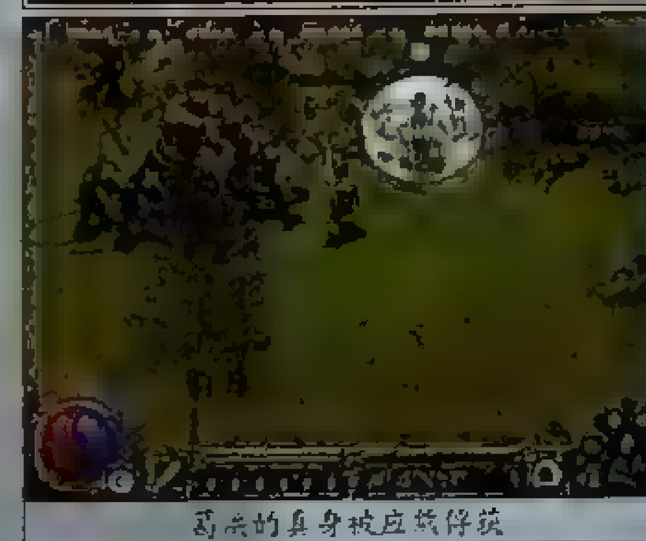
铸剑名匠欧冶子


陨铁在白色掘墓恶鬼身上

从公输班处得知欧冶子的消息后，我穿过十二陵里东边的一道通路，来到湛卢村。欧冶子站在村子尽头的路上，原来他被山猫大军困住了。山猫们会布阵，是些难对付的家伙。消灭山猫后，欧冶子提出为我改造兵器，条件是需要到前边的葛家大院找一块陨铁，说罢便回瓦当镇去了。此时回镇与之对话，装备的宝石镶嵌功能开启。

如果继续向前，可以经过欧冶子身后的通路来到葛家大院，院中有一处地下矿坑。击败矿坑中的白色掘墓恶鬼，即可找到陨铁。带着陨铁回去找欧冶子，他给我的武器上多加上一个额外的镶嵌孔。

被困的道士葛洪


葛洪的真身被应熊俘获

一进葛家大院，就能看到道教历史上著名的仙人葛洪。不过我现在看到的只是他的元神，葛洪的真身被应熊俘获，困在葛家大院深处。在迷宫般的院墙中穿行，经过一道石桥，即可找到应熊——一个手持狼牙棒的魔将。杀死它后，葛洪身边的结界打开，重获自由的他回瓦当镇报到去了。现在宝石买卖和乾坤袋功能开启。如果对乾坤袋的作用不了解，可以与葛洪对话，让他详细解释。

薛红影的邂逅


与薛红影合力击毙应熊王

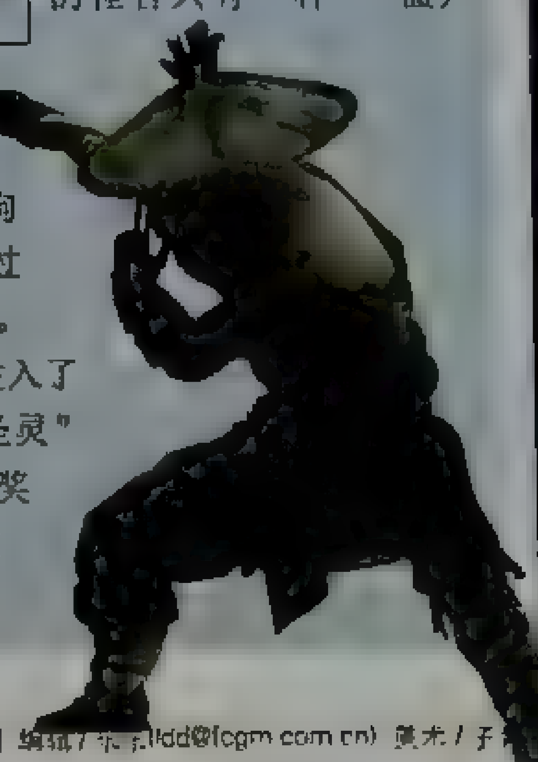
从葛家大院尽头应熊身后的通道进入石门庙。在庙门前，我遇见一位用双刀的红衣女侠，二话不说便要过招。这是一场一比一的较量，类似于公输班练功场里的对决。战胜薛红影后，她对我的功夫赞叹不已，请我援手，共同消灭庙内的熊首人身怪兽。美人相邀，当然不能拒绝，于是薛红影成为伙伴。注意，不用费心去保护她的安全，即使她战败，只要消灭了最后的魔王应熊王，我们俩就会一起进入下个场景——古战场。在这里薛红影送给我翁仲，并讲解了用法。

墨子的考试


墨老夫子给我出了大难题

沿古战场的芦苇从一直杀到尽头，便会见到一位名为翟乌的老先生。虽然翟乌是他的本名，可还是他的另一个名字——墨子更为家喻户晓。墨子先生说完一大套非爱非攻的大道理后，让我通过他身后的试炼场完成一个考验：不能杀生，但是要找回他的一条腰带。试炼场的怪兽只有一种——僵尸狗，进去后只要沿着脚下的石板路走，就能找到存放腰带的箱子，腰带周围的僵尸狗很多，先将它们引离腰带，再从另一面绕过去用拾取快捷键“Z”拿取，才是万全之策。

试炼结束后，墨子向我的兵刃里注入了“仁”字圣灵，现在我已经拥有了“七圣灵”中的第一个。他还将腰带赠给我作为奖励。然后从墨子北边的小桥离开战场，进入凤尾溪。



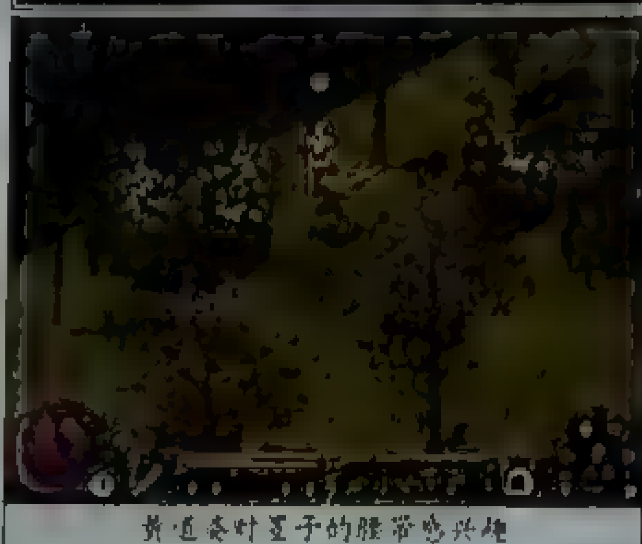
断桥遇旧人



在巨型野猪身上拿到黄杨木

风尾溪是由一系列残桥和小岛组成的，必须跳跃前进。在最后一个小岛上遇见了熟人薛红影，她说前路的小桥已经被冲毁，无法前进了，这种事情当然要麻烦天下第一木匠公输班，回瓦当镇找到他，他说需要一些黄杨木做材料。黄杨木就在断桥边另一个小岛的一头巨无霸野猪王身上，杀死它后取得。把黄杨木交给公输班，他自会去修桥，薛红影高兴的送给我九转还魂丹。

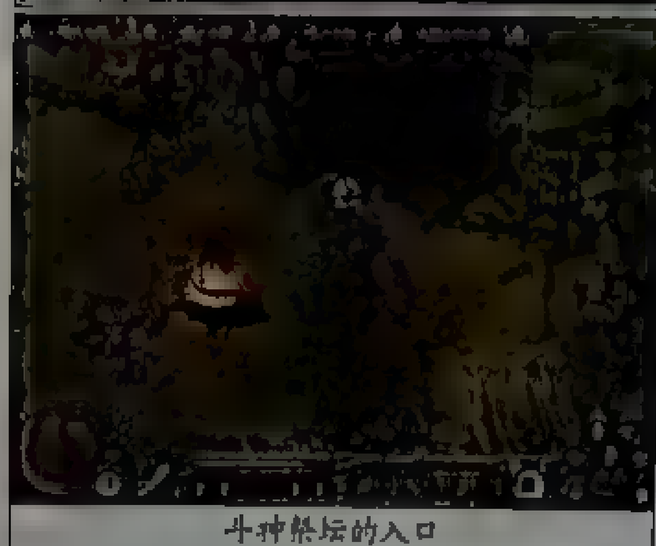
黄道婆出场



黄道婆对墨子的腰带感兴趣

过桥后来到落马坡，遇到的第一个人就是纺织术的发明家黄道婆。她认出我身上的腰带是她赠给墨子的，非请我把腰带还给她，作为报酬，她给我的盔甲上多加一个额外的镶嵌孔。黄道婆还谈到前面坡上山洞中有一个祭坛，要进行正确的献祭方能打开前路的通道。

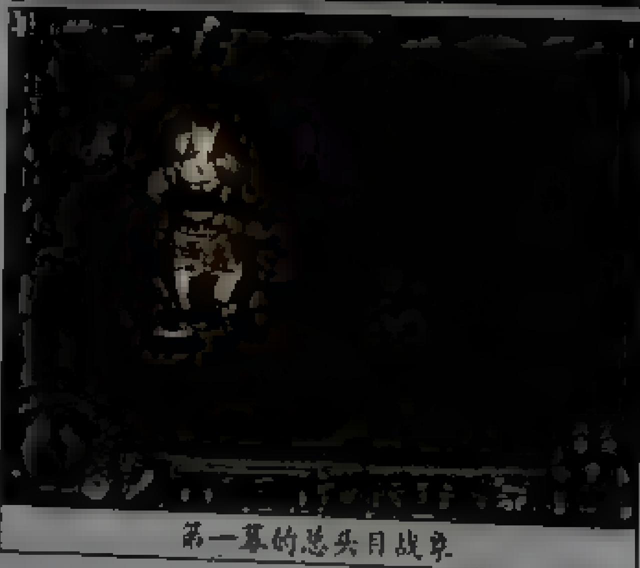
斗神祭坛



斗神祭坛的入口

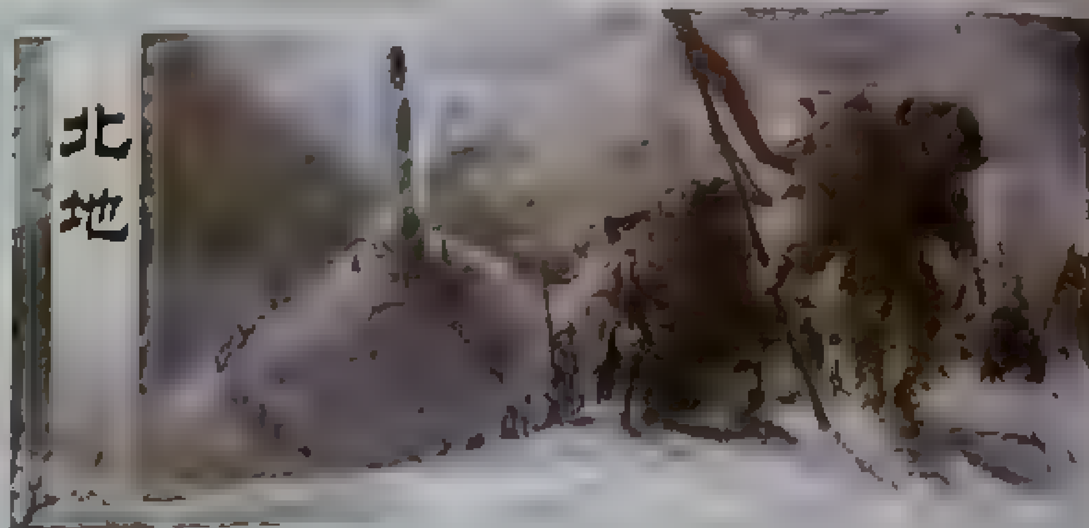
按照黄道婆的指引路向上攀登，然后进入山洞，在深处发现斗神祭坛。至于正确的祭品是什么？回镇问问葛洪老先生吧——原来是狗王之心。询问前先把自己的状态调整到备战，因为葛洪很快就会把我传送到试炼场——就是那个墨子不让我杀生的地方——不过现在可以痛快的大开杀戒了！注意此战中是不能传送回镇的，要千万小心。杀死狗王后，葛洪就替我制作好了祭品，斗神之门打开了！

斗神之路



第一幕的总头目战象

一进斗神之路，就看见了葛洪提到过的陶弘景，他向我介绍了一下这里的情况。在最后决战前，最好开个传送门回瓦当镇一趟，因为每个人都会送我一件道具，为我助威。跳跃过池塘的时候注意边上的石龙会口吐飞镖攻击。斗神之路的尽头是第一幕的大魔王战象，在这里最好有25级以上，否则的话很可能被其两击毙命。而且战象体积太大，无法将其打到半空。将其击败后，陶弘景送司南配给我。故事的前三分之一就结束了。瓦当镇的人们来此与我告别，只有沈万山、黄道婆和陶弘景三人跟随我进入第二幕——北地。



寒风萧瑟，飞雪飘零。站在被皑皑白雪覆盖的北地小镇知秋镇上，我的心中似乎也感染了天地间悲凉肃杀的气氛，变得有些灰暗起来。不过，在风雪中遥远的前路上，还有许多事情等着我去做，我已经没有用来感慨的时间。嗯？那里站着的老人不正是郭什郎向我提起过的叔叔郭翁伯么？他好象有话要说……



失踪的干将



在剑鼎堡遇见了干将

雪山知秋镇上接到的第一个任务来自于杂货商人郭翁伯，他是原来那位商人郭什郎的叔叔。他告诉我本镇有位铸剑大师干将，但如今不知所踪。从镇的南边台阶下去，来到剑鼎堡，干将就站在剑鼎堡南边道路尽头处。他认出我的兵刃是欧冶子打造，并说要想更进一步，只能取得五大神兵之一才有可能。而且，要想让干将为我改进兵刃，必须先找到他的妻子莫邪。对话完后，干将回知秋镇，第二部的武器镶嵌功能开启。

专诸的愿望

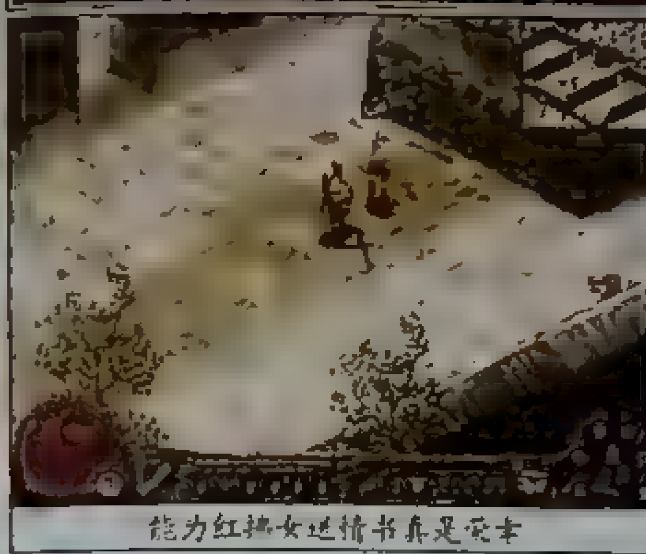


专诸要找的鱼肠剑在王僚的棺材里

从干将身后的道路进入虎丘，一路往南，在一栋小楼的墙边见到一个失魂落魄的鬼魂，此人竟是春秋时代用鱼肠剑刺杀吴王僚的著名刺客专诸。他希望找回一件自己丢失的东西，并把它还给它原来的主人。这东西就是那把名剑鱼肠剑了，它还在吴王僚的尸体上，而吴王的陵墓就在专诸西边下坡后的地方。进入王僚墓，在陵墓中部发现被困的莫邪。继续前进，在深处有一僵尸将军看守的墓室，打开棺盖，取得宝剑。

把鱼肠剑带给专诸，他说剑原来的主人就是铸造它的干将，希望我能帮他物归原主。在这里得到"七圣灵"之一的"信"。回镇将鱼肠剑交给干将，他在我的武器上会再多开一个镶嵌孔。

李靖、红拂和虬髯客



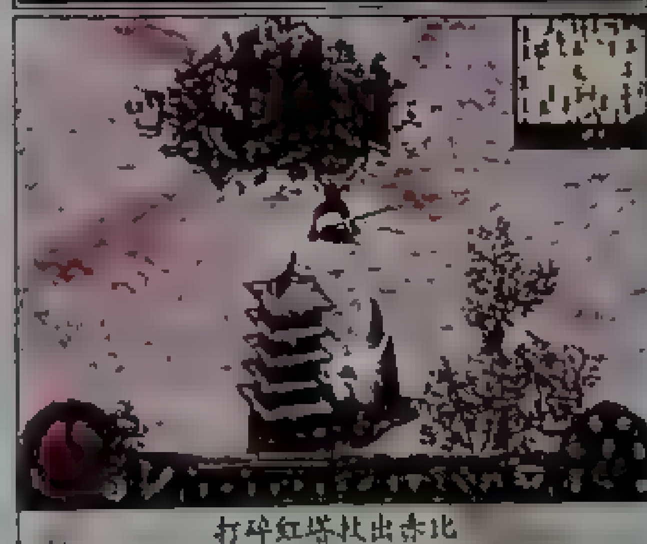
能为红拂女送情书真是荣幸

从虎丘往前进入宜风林地，在一处墓前见到张仲坚的鬼魂，这位侠名远扬的隋唐虬髯豪客如今竟然愁眉不展，原来是对义妹红拂一丝情缘未了。我答应把他解决这个困扰。从南边道路来到红园，在一处红墙院落里找到艳名流芳的红拂女。谁知她心里只想着丈夫，但是因为鬼魂没有自己生前的物品附体是无法移动的，因此她要我去找到李靖，代她表达爱意。

从红园往南进入胜族部落，在西南角的一座坟墓前站着大唐开国元勋李靖，得知他也是对生前不能与妻子长相守而满怀歉意。将李靖的消息回报红拂，她这才和我说起义兄虬髯客张仲坚的事情，并交给我一封信。把信给张仲坚看，他终于明白了红拂的感情，解开了心结，临走前将一只小宝盒送给我。我得到七圣灵之一的"爱"圣灵。

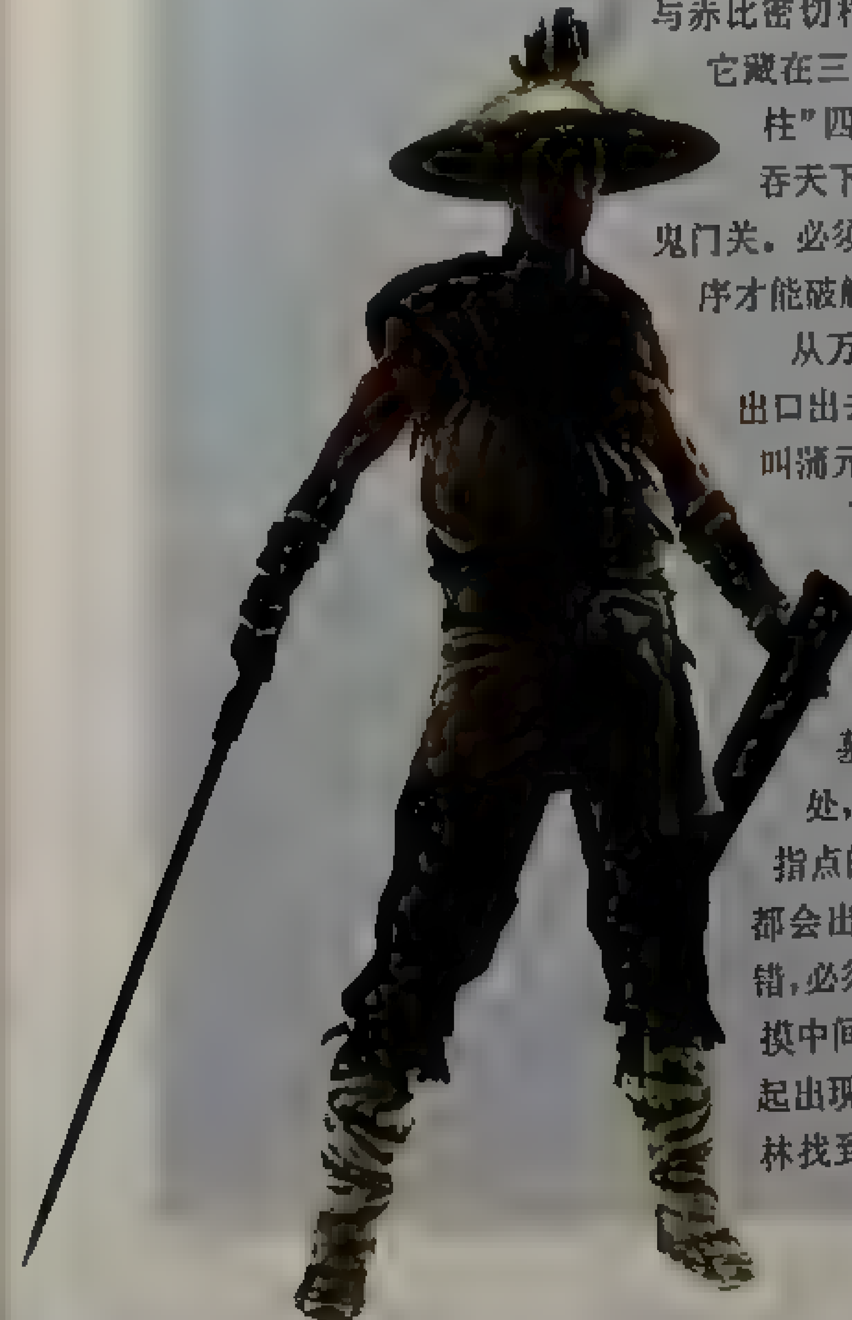
将小宝盒带给李靖，他认出了这件东西，并用钥匙打开，里面原来是红拂的梳子。既然找到了红拂生前的物品，那么她岂不是可以移动了？赶紧把梳子带给红拂，于是李靖和红拂终于重逢了，想看看这动人的场景吗？到李靖坟墓那里去吧！

破家重圆



打碎红塔救出赤比

在王僚墓找到莫邪时，她说自己的儿子赤比为了给父亲报仇，离家出走，请我将他找回。完成李靖和红拂的任务后，红园南边的万法碑林开启，赤比被困在其中一个红色石碑中，有一只鹰王和它的喽罗在旁看守。击败鹰王后砸碎石碑救出赤比，但这只是他的鬼魂——他已经为了报仇刺杀楚王而死。想要把他带去见母亲，必须和红拂一样得到一件生前的物品。回镇询问郭伯翁，得知与赤比密切相关的东西莫过于干将剑，它藏在三王墓中，墓内有"千秋定疆柱"四根组成的机关，代表楚国并吞天下的野心，也把盗墓者送进鬼门关。必须按照"东、南、北、西"的顺序才能破解。



从万法碑林大院东方的另一个出口出去，进入偃兵冢，入口处有个叫蒲元的人说东边的路被冰冻住了，然后用行家的眼光看了看我的兵刃，说以此恐怕无力破除坚冰，看来只好往南走，一路来到三王墓。在墓内"千秋定疆柱"处，以入口处为西，按照郭伯翁指点的顺序一一转动，每转一次都会出现一个僵尸将军，如果转错，必须重新再来。全部转完后，触摸中间的祭台，干将剑和僵尸王一起出现。夺得干将剑后，回万法碑林找到赤比，让他的灵魂附在剑上，把他带回知秋镇，干将一家终于得以团聚，我也了解了"孝"字的真谛，得到了七圣灵之一的"孝"。

为了表达感激之情，干将把干将剑与我的剑结合，在我的武器上开了第六个镶嵌孔。

蜀水炼刀



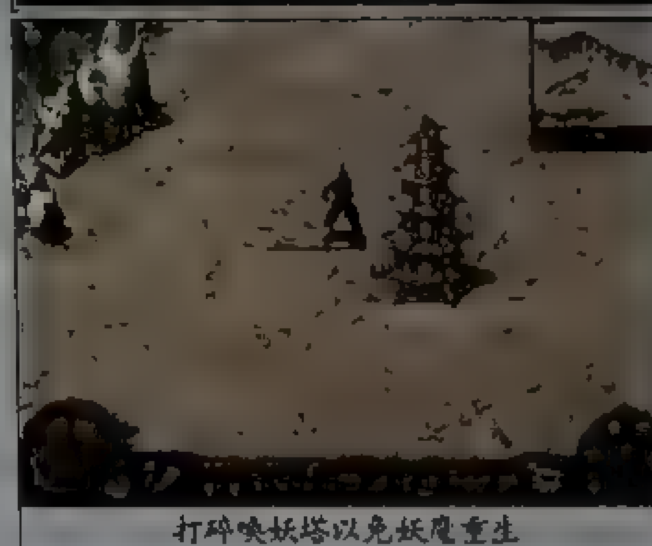
找到结成冰的蜀水

找到更强大的兵刃以后，就可以去找偃兵冢的蒲元了。果然，现在坚冰不堪一击，通路打开，蒲元十分高兴。我没想到这个貌不起眼的老者竟然是三国时代蜀汉的兵器大师，他受诸葛丞相之命打造三千把快刀，现在刀已完成，但缺蜀水淬火。我当然义不容辞接下任务，一路往东，离开偃兵冢，进入玄冰谷。

谷口站立者乃是唐朝天宝年间抗击安禄山的猛将南霁云，看过我的宝剑后，他说还不够锋利，无法破开谷内玄冰。我试了试，果然如此，不过先不用理会，谷内有些地方还是可以自由通行的，找到一处堆放着水桶的地方，劈开其中一只桶，得到结冰的蜀水。

带着蜀水向偃兵冢铁匠铺门前的蒲元交差，他送了一把古剑给我，让我找到这剑的故主，用来加强我的兵器。原来这正是干将剑的对剑莫邪，交给干将后，他为我的武器做更高的威力提升。当然，加工完的宝剑还要再交给蒲元淬淬火，一切完成后，我得到七圣灵之一的"忠"。

伙伴南霁云



打碎唤妖塔以免妖魔重生

既然我的武器又提升了境界，那么就可以去找玄冰谷的南霁云了。现在我已经可以打碎谷内任何拦路的玄冰。南霁云欣赏我的武力，邀请我一起共闯玄冰谷，消灭谷中的妖孽，并摧毁所有唤妖塔以免妖魔重生。我们约定在谷尽头的离火玄冰处——冰火雪沼会合，然后一路向东杀上去。完成约定后，南霁云给我七圣灵之一的"勇"作为嘉奖。

郭伯翁祭天



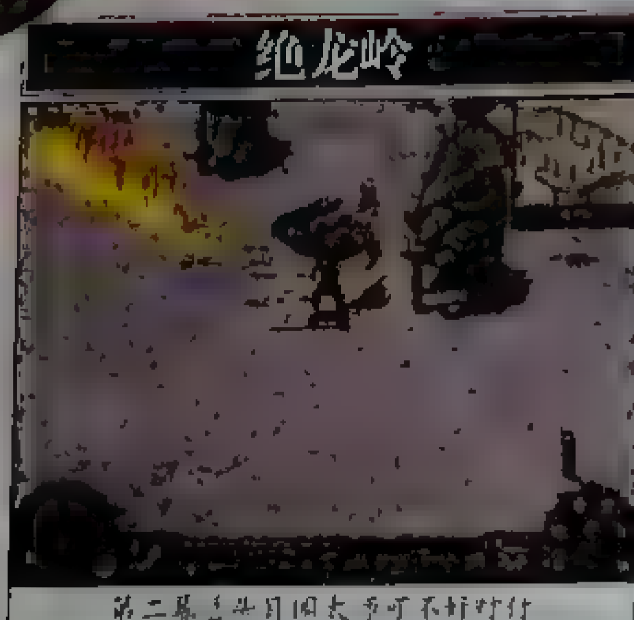
封印寒沼冰火的大冰块在冰火雪沼的东北部

冰火雪沼打通后，回知秋镇找郭翁伯。他老先生竟琢磨想出要到九天池的周武祭坛祭天的奇思妙想。不过他又不会飞行之术，那么高怎能上得去？问问博学的陶弘景，他说可以炼制一颗飞天丸，但是需要冰火雪沼的寒沼冰火。

封印寒沼冰火的大冰块在冰火雪沼的东北部，离那个暂时不能使用的飞天祭坛不远。消灭周围的敌人后打碎冰块，把冰火雪沼带给陶弘景。不过陶弘景说飞天丸只有一颗，叫我和郭翁伯商量一下谁先上去。找郭翁伯一说，果不其然，他要我先去探路，上去给他打开传送点。

从冰火雪沼的飞天祭坛登上九天池，要肃清全部妖怪后，再打开传送点，才能回知秋镇把郭翁伯安全的接上来。郭翁伯完成祭天后，将七圣灵的最后一个——"义"送给我。

绝龙岭

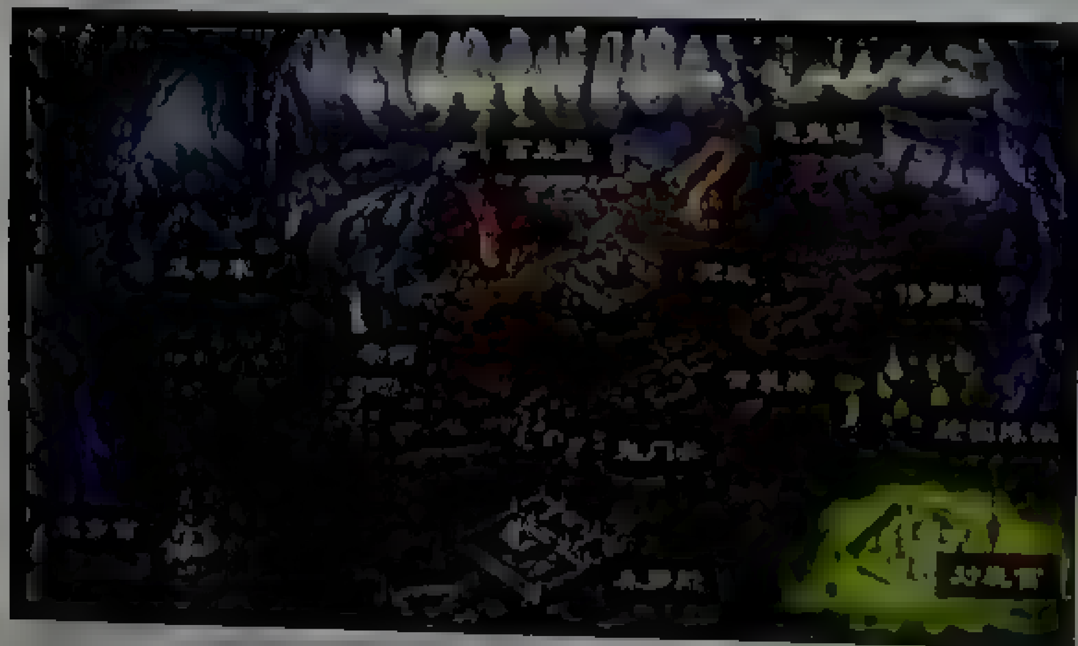

第二幕总头目闻太师可不好对付

现在七圣灵已经集于我一身，我不再畏惧任何邪恶的力量。到知秋镇找陶弘景，他说冰火雪沼尽头的毒雾已经无法阻止我的前进了，我可以由那里攀登上绝龙岭，找出幕后的邪魔。从冰火雪沼的飞天祭坛继续向东，穿过绿色的毒雾，便是第二幕的最后一战——绝龙岭了。此战与斗神之路不同，大魔头闻太师周围有不少强力的小妖护驾，最好先把它们收拾掉。闻太师是飞在空中作战的，必须多用必杀武技才能击中他。

杀死闻太师后，我发现绝龙岭上有深不可测的裂痕，不知下面是什么世界。于是回去向陶弘景报告，陶老道决定先去查看，我和知秋镇的人们告别后，也登上了绝龙岭，从裂痕下去，进入第三幕——地狱。



没想到绝龙岭的地缝竟然可以通往传说中的地狱，着大概也是闻太师邪恶法术导致的怪异吧！虽然常听故事中关于地狱的描述，可今天自己真的来到这里，还是感到心中一阵阵泛起的寒意。在这暗无天日的地方，大家都迷失了方向，不知东南西北。不过那里来了一位好象是本地人的……一位红袍的判官。

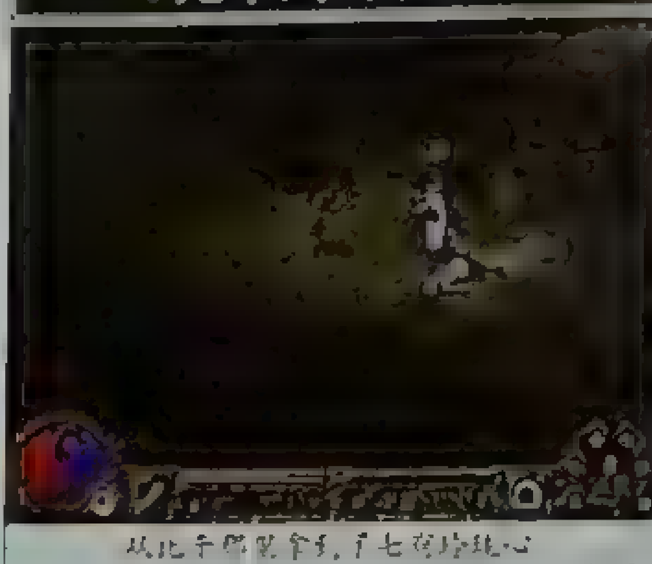


望乡台的判官


在望乡台碰见武判官

地狱的第一站是望乡台，这里有一位穿红袍的武判官，他说往东是孟婆寨，可是通往孟婆寨的道路有妖魔当道，他让我先把随行人员留下，自己去打开通道。我虽然怀疑这个名为“判官”的人为什么会对小鬼们无计可施，但还是听从他的指导，一路向东，杀开血路，在尽头处消灭一个夜叉队长后，来到孟婆寨。这里站着一位老妇人，她就是大名鼎鼎的孟婆，给人们喝下忘却前生之水——孟婆汤。打开传送点后，我们安全到达孟婆寨。不过却发现武判官不见了……孟婆说有那人[illegible]，心中怀疑。

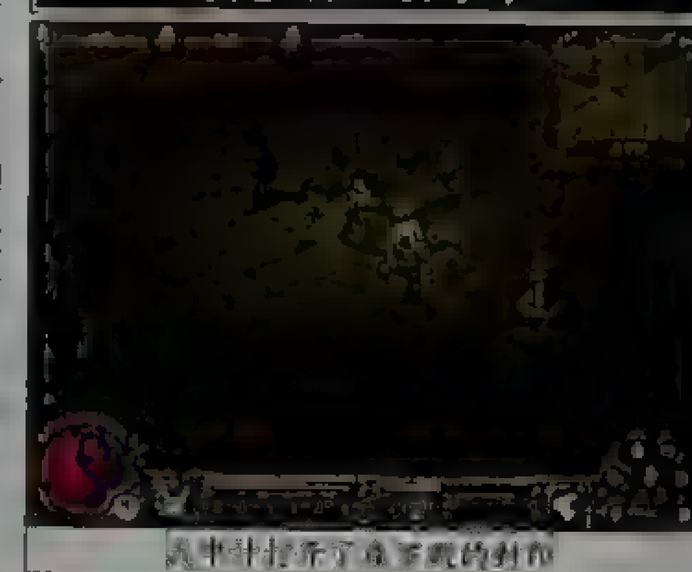
比干的玲珑心


从比干那里拿到了七窍玲珑心

从孟婆寨的南门出去，却发现那个古怪的武判官正在不远处等我。他说前方是奈河，过了奈河才是真正的冥界。而在奈河对岸有位圣者比干，武判官要我去取得比干的玲珑心，并说那是恢复冥界秩序的必要法宝，如能成功得到，他会在鬼门关处等我。

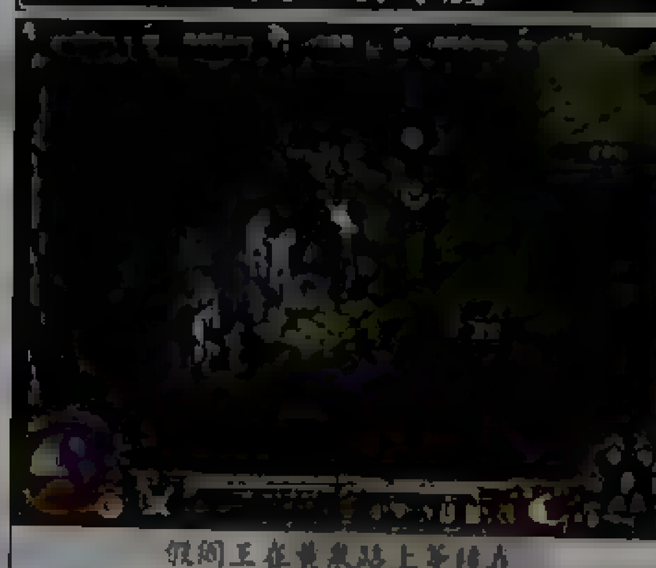
进入奈河，这又是一个考验跳跃功夫的河流，一直跳到对岸，杀死一个红色的水鬼队长，见到商朝名相，大忠臣比干。一番对话后，比干将七窍玲珑心交给我，我的“义”圣灵被激活。继续朝南前进，到了鬼门关，武判官如约在等我。他说要想重新恢复冥界的次序和安宁，还必须获得森罗殿的阎王玺。但现在森罗殿已被魔物控制，而且加上了封印。他要我前往森罗殿解除封印，同时提醒我小心盘踞在内的怪物。

森罗殿的封印


我中计打开了森罗殿的封印

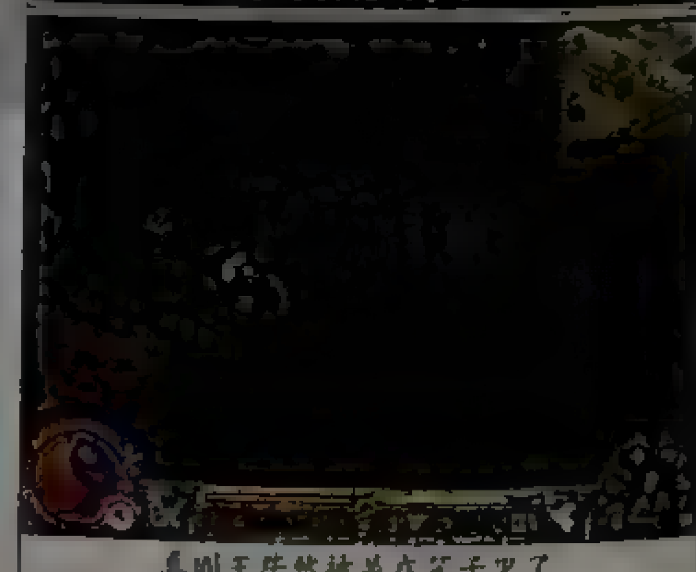
向西前进到了森罗殿，经过与一些小夜叉战斗后来到殿内，我遇到一个夜叉头目，解决它后，消灭残敌，回到鬼门关我会再次遇到武判官，他似乎对我的强大感到惊异，然后交给我一面通关令牌，说阎王会很高兴见到我。在我的东面就是黄泉路，武判官告诉我阎王就在那里，请我通知阎王，让他到森罗殿与判官会合。

黄泉的阎王


假阎王在黄泉路上等候我

进入黄泉路，我竟然遇到大把的夜叉头目，甚至还有一个夜叉王。在消灭了敌人后，我看见阴间的最高统治者——阎王站在过关处前，不过他现在好象有点落魄。阎王得知森罗殿的封印已经打开，大喜，派我前往冥城，通知他的两位镇殿将军前往森罗殿会合。

真相大白


真阎王居然被关在笼子里了

阎王的旨意当然要坚决执行。我急忙朝东前进，进入冥城，在解决了几个小蝠妖和恶灵后，在传送点的地方，我见到第一位镇殿将军殷洪，他告诉我另一位将军殷郊在城内等着我。其实我对这两个将军——商纣王的儿子，反反复复的家伙——并没有什么好感，觉得该留个小心。进入城内，解决了一些怪物后，我看到另外一位镇殿将军，上前问候，果然不出我所料，这两个将军这回“将”了我一“军”。他俩突然变身，然后合力攻击我，很辛苦才消灭了这两个败类，不过，他们也不失纣王的孝子，我的“孝”圣灵被激活。

走到冥城深处，更让我意外的事情发生了：我竟然发现阎王和武判官被关在铁笼子里！我赶紧上前询问，这才明白来龙去脉，原来眼前这位被关起来的阎王才是真正的阎王，而我以前遇到的是假阎王。至于那个武判官，他倒是真的，和现在铁笼内的文判官本是一对同僚，不过他已经叛变堕入魔道。

我刚才竟然傻乎乎的被他们当枪使，破坏了森罗殿的封印！真是……看来现在假阎王和武判官已经进殿，阎王焦急万分，请我务必要尽快找到打开铁笼的钥匙，放他们出来，否则后果不堪设想！

真假阎罗的对决


森罗殿前与鬼王之战

得知事实真相后，我真是后悔得噬脐莫及！既然钥匙不在看守者殷洪殷郊身上，看来就只能找假阎王算帐了。我通过传送门前往森罗殿，在大殿上，我看到假阎王朱升和武判官正在一起。我上前质问，朱升恢复原形，命令武判官动手，并许诺成功后让这个叛徒做冥界之主。

当然他是做不成的，因为我很快就让他呜呼哀哉了，于是找到一把钥匙，而且这个叛徒的死让我激活了“忠”圣灵。但是，我发现假阎王非同寻常，其强大超过以往遇见的任何一个劲敌。因为我无论如何也不能伤他分毫。恋战无用，既然钥匙在手，不如先回冥城救出阎王和文判官再说。

回到冥城，放出阎王后一起回到森罗殿。假阎王朱升一见正主儿来了就歇菜了。阎王破除了他的不死之身，现在我的宝剑可以发飙啦！打败鬼王朱升后，阎王告诉我，根据他的判断，目前魔道力量还没有找到冥界三宝——阎王玺、生死簿和无常令，所以大势尚可以挽回。根据阎王的分析，这三宝很有可能失落在由畜生道、饿鬼道、修罗道组成的冥界下三道中，他请求我尽快找回三宝。

下三道

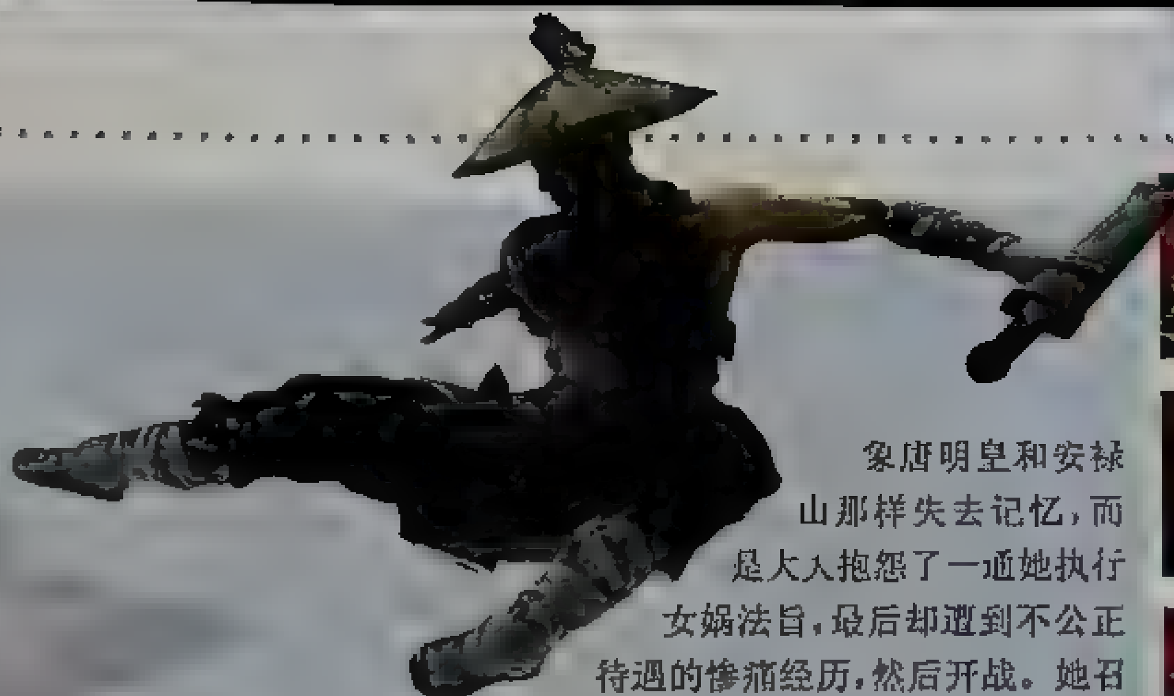

与一代妖妃苏妲己交手

事不宜迟，我先从冥城北进，来到畜生道。在畜生道，我遇到了那位集明君与昏君与一身的风流天子唐明皇，可是他记忆混乱，而且已经变身成了一头野猪。他请我帮忙，恢复他的本来面目，铲除奸臣，甚至还封我做了什么“平乱大将军”。

唐明皇指的“奸臣”当然是安禄山。这个贪得无厌的野心家就在冥城之东的饿鬼道里，他已经成了僵尸王。安禄山说自己要重回阳间做皇帝，不过得先弄到“昏君的头”，自然这就是指唐明皇了。回到唐明皇处，他终于忏悔了自己的罪恶，将一方玉玺交给我，那就是三宝之一的阎王玺。同时还激活“仁”圣灵。

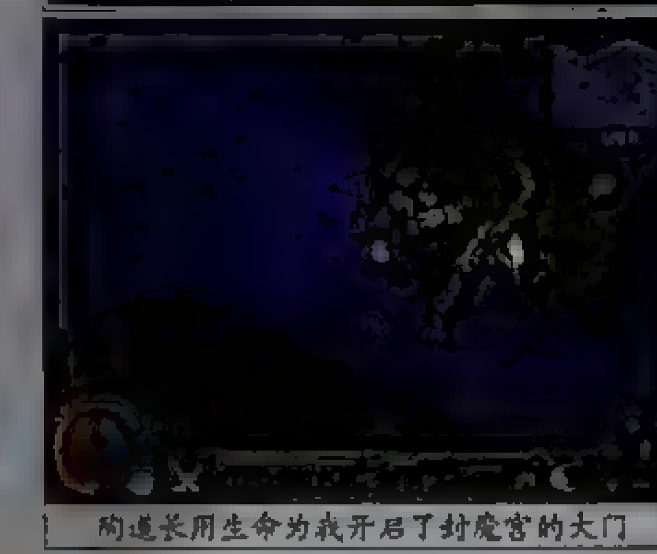
紧接着回到饿鬼道，安禄山见我没把唐明皇的头带回，恼羞成怒，动起手来。消灭他后得到三宝之二的生死簿，接着激活“爱”圣灵。在这里可以选择安禄山的“杀昏君”或者唐明皇的“除奸臣”，事件发生的顺序会有所改变。

最后进入冥城之南的修罗道，遇到一代妖妃苏妲己，不过她似乎没



象唐明皇和安禄山那样失去记忆，而是大人抱怨了一通她执行女娲法旨，最后却遭到不公正待遇的惨痛经历，然后开战。她召唤出许多修罗战士，不过最后的胜利者还是我。打败妲己后，获得无常令。也因为更了解了“信”的含义而激活了我的“信”圣灵。回到孟婆寨，阎王邀请陶弘景一同前去打开轮回炼狱的通道。

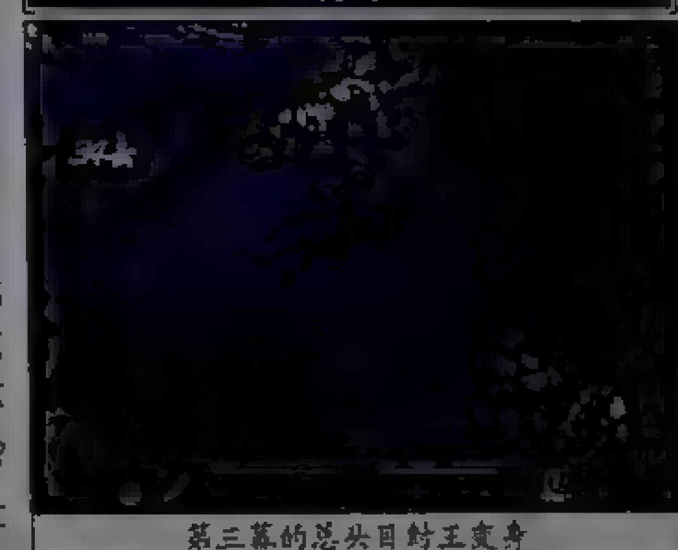
陶弘景之死


陶道长用生命为我开启了封魔宫的大门

轮回炼狱是一个狭长的通道，周围有一些平台，一进入就会遭到平台上弓箭手的围攻，必须通过通道从后方绕上去才能消灭弓箭手，但是通道中央都有小队长挡住，因此必须速战速决。赶到轮回炼狱尽头的时候，发现我亦师亦友的陶道长已命悬于发，而他身边站着的，正是那个最后的大魔头纣王！没有犹豫，我拔剑冲了上去。纣王不慌不忙，竟对我说善道恶，长篇大论一番。可我不管这么多，我只知道一切罪恶的根源都是因他而起，只要杀了纣王，这漫长的旅程就可以结束了！一剑，两剑，三剑……已经记不清给了纣王多少剑了……终于，这个恐怖的大魔头倒下了——奇怪，怎么尸体不见了？但我没时间去想这件事，拖着接近极限的躯体，我来到陶道长身边。天啊，难道还是晚了吗？道长拼着最后的力气告诉了我他留死了解的真相——可恶！原来纣王还没死，只是逃回了他的老巢——封魔宫！

一直陪伴我闯过这些艰辛路程的道长离开了我，我却没有时间悲伤，我必须为这所有的事情划上一个句号。化悲愤为力量，终于，七圣灵中的最后一个圣灵——“勇”激发出来，感到全身充满了战意——无限大的战意！！

黑暗末日


第三幕的总头目纣王变身

封魔宫内，有七尊巨大的魔石像。只要攻击它们，就会出现一个怪物头领带领的大群小妖。每座魔石像都有HP，击碎它们后，纣王再次现身了，带着一大帮修罗战士——那又怎么样？我已经看到黎明的曙光。杀完了，一切都结束了……不对，纣王怎么能再站起来？不，那不是纣王！他已经没有人形了，那个是完全的魔物——纣魔！到了这一步，再没有后退的余地，唯一的出路就是拼死一搏！倒下，站起来，再倒下，再站起来……真是漫长的一战呀。

不知过了多久，就在我觉得自己已经耗尽最后一点力量的时候，终于，纣魔倒了下去。

不会再站起来吧？

我仍旧紧张的握着剑……良久……真的结束了?！旅程到了尽头，道长……九泉之下可以瞑目了吗……



《刀剑封魔录》的故事流程相对比较简单，最大的乐趣还在于战斗本身。以下是笔者在过关后的一些心得体会，供大家参考。

人物篇

长剑士各项属性平均，在速度和力量方面均有不错的表现，攻击方法多样，既有讲究技巧的连续攻击，也有注重威力的必杀一击，以及可以远距离打击敌人的剑气。没有什么明显的缺点或优点，比较容易上手，适合初级玩家。

女刀客优点是速度快，拥有灵巧的身法让敌人不易击中同时能准确攻击敌人。能形成高hit数的连击，并拥有华丽的腿技。所使用的刀法不求一刀致命，但求破坏敌人的肢体使其丧失攻击能力，也是唯一会辅助技能的角色。缺点是攻击力较弱，攻击距离较短，生命值也较低。适合中级玩家。

注意，三击是个关键

力士优点是攻击力高，几招之内消灭敌人；生命值高，体力较好；能通过自身修炼永久提高某些属性。缺点是速度较慢致使其容易被敌人击中同时在抓住敌人动作方面感到吃力，所以讲求一招致命而难以打出高hit数的攻击。操作力士不太容易，要想得心应手必须多加练习到熟练掌握其招式性能，适合高级玩家。

把敌人不断打到空中



操作篇

《刀剑封魔录》是一款典型的动作RPG。每位主角均有9种以上的基本动作，诸如跑、走、向前跳、退步、向左滑动、向右滑动、原地跳、闪身、向后走，同时有12招武技，4招必杀技。因此开始游戏后先不要急着进入战斗任务关，先在村子里了解各种技能的操作，因为在村里是不会被攻击的，熟练运用各种键位后再离开村子。

同时游戏提供了武技编辑系统，可以将普通攻击和12招武技系统进行有机的结合，编排出适应自己操作的组合技。在游戏中，存在着很多技巧性的操作方式，可以在适当的环境中取得意想不到的结果。

例一：攻击敌人时不要将他们击倒，做三次攻击模式停顿一秒后再攻击三次，如此反复将会是敌人产生黏着效果，使自己不容易被怪物攻击。


快速移动躲开敌人

例二：打击单一敌人时，先用可以将敌人击打到半空中的武技，将其打上半空，然后使用普通攻击，当其快要落地时，再将其打上半空中，如此反复三次，使敌人在被攻击时一直处于浮空僵直状态，也就降低了自己受到反击的危险。

例三：利用好防御键和移动键，在敌人攻击时使用防御和移动，都可以避免伤害，在一般的BOSS的一次攻击后立刻进入反攻就可立于不败之地。


格挡也是一种战斗

地形篇

在游戏中，由于敌人在阵法中会有组织性的攻击行为，所以瓦解阵法是一个难题，但是，如果善于运用地形来分离布阵敌人，就可以收到好的效果。

例一：如在湛卢村内玩家遇到山猪阵，利用敌人布阵的特点在场景中有门的场景附近来回移动，这样就可以利用围墙将阵型一分为二，再破阵就比较容易了。


用墙把山猪阵打乱

例二：有些地形由于只有很小的通道，因此可以加以利用，在通道内将大群的敌人聚集，但是由于地方是狭长的，因此只有你面对的敌人会对你造成伤害，只要依次将最前面的敌人消灭即可。

例三：在石门庙内，消灭小怪后，带着应熊王跑到庙宇的附近，利用建筑的台阶，可以使你和应熊王之间产生距离。这样，应熊王的大招攻击就没有发挥的地方，而你可以尽量使用远距离攻击的武技消灭他。


利用栅栏的狭小地段

物品篇

在游戏中提供了宝石仍炼系统，将宝石镶嵌在武器和服装上可以大大增强主角的属性。但由于在平时战斗时获得宝石的几率较小，因此可以购买璞石来炼制。另外，在游戏初期由于难度不大，暗器和符咒的使用未免大材小用，最好全部保留以备日后所需

升级篇

由于游戏是乱数产生敌人，因此设定了基本过关等级，如果玩家需要在过关时获得超过设计等级的级别可以采用先退出游戏再进入的办法，这样以前消灭的敌人会再次产生，玩家就有机会获得更多经验值和升级机会。

钱财篇

退出后再重新进入使敌人再次产生然后消灭，这样可以获得经验值同时获得大量的钱财。如果不想退出游戏，那么在特定关卡也可以获得相同的效果。

例一：在第一幕中的三王墓内，可以先不完成任务，重复激活立柱就可以多次与镇柱的怪物打斗，获得大量的钱财。

例二：在第三幕的森罗殿中如果不将武判官打死，武判官会召唤出很多怪物，消灭后也可以获得大量的金钱。

任务篇

在游戏中很多的任务都需要依次完成，但是有些任务与剧情有密切的关系，因此适时的完成任务会有利于在挑战难关前获得有利的战斗属性。

例一：在进入第三幕中的轮回地狱前要收集到阴间三宝，收集全后先不要和阎王对话，因为对话后陶道长会协助阎王去打开轮回地狱的入口并且阵亡，这样就不能在购买到符咒，而且召唤天将的符咒在最后过关时非常有用，因此在与阎王对话前最好大量囤积。

哈哈，过来打我呀

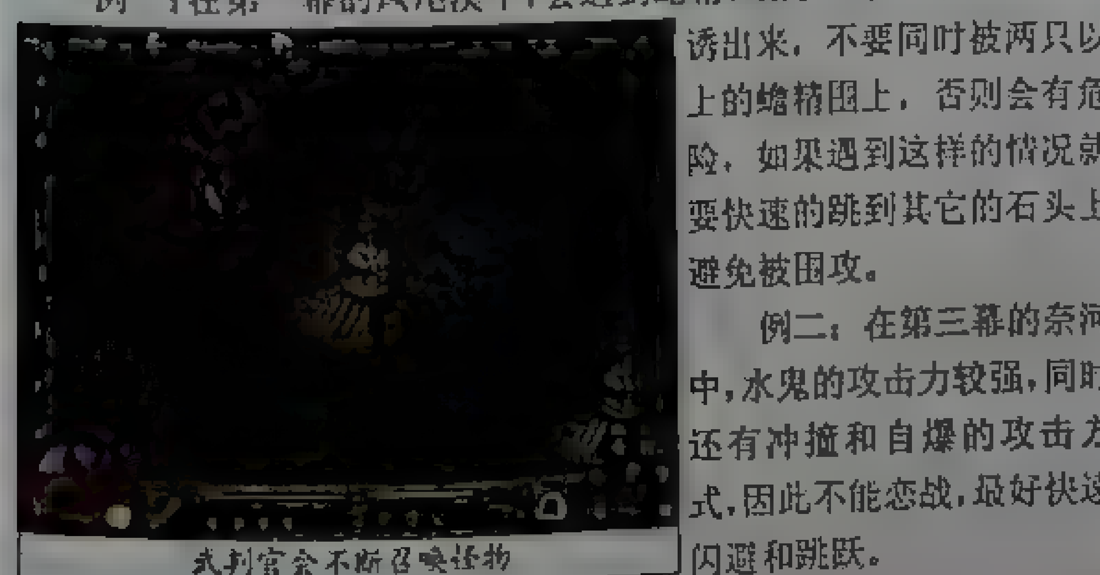
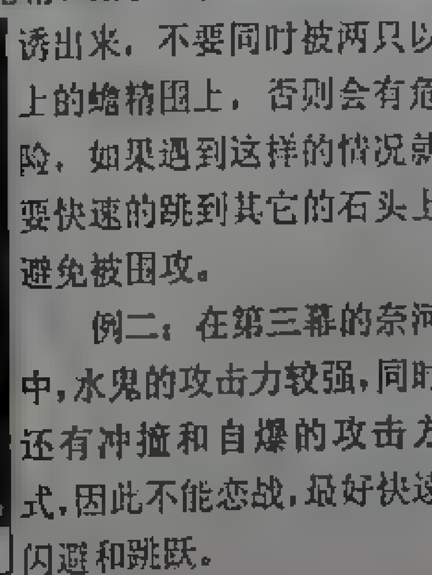
例二，如果完成任务后进入下一幕，将不可以再回到前一幕。因此在挑战每一幕的尾关前要看看自己的属性是否能够让自己满意，不然的话一旦过关就没有机会回头了。

千秋定魂柱是个捞钱的好地方

怪物篇

在游戏中有一些水域的怪物，比较令人头痛。

例一：在第一幕的凤尾溪中，会遇到蟾精，最好一个一个的将其引诱出来，不要同时被两只以上的蟾精围上，否则会有危险，如果遇到这样的情况就要快速的跳到其它的石头上避免被围攻。



武判官会不断召唤怪物

例二：在第三幕的奈河中，水鬼的攻击力较强，同时还有冲撞和自爆的攻击方式，因此不能恋战，最好快速闪避和跳跃。

【宝石炼制秘籍】

鸡血石系列

鸡血石又称为“血玉髓”，能使持有者产生坚定不挠的精神与意志，进而增进自己的生命力。三颗凡品（精品）鸡血石可以炼成一颗精品（极品）鸡血石。同级别的一颗翡翠与一颗蜜腊也可以提炼出一颗该级别的鸡血石。

田黄系列

田黄人称“石中之王”，它拥有如太阳光一般的能量，可以增进武者的命中率。三颗凡品（精品）田黄可以炼成一颗精品（极品）田黄。同级别的一颗翡翠与一颗紫水晶也可以提炼出一颗该级别的田黄。

蓝金石系列

蓝金石是帝王们认为可以让精神与灵魂直通“升天之路”的重要宝石，有着深邃的神秘能量，可以提高兵刃持有者的真气值。三颗凡品（精品）蓝金石可以炼成一颗精品（极品）蓝金石。同级别的一颗蜜腊与一颗紫水晶也可以提炼出一颗该级别的蓝金石。

蜜腊系列

蜜腊为上古的针叶植物所渗出的树脂，经过千万年的地层压缩之后形成。可以增加兵刃之锋利程度。三颗凡品（精品）蜜腊可以炼成一颗精品（极品）蜜腊。

翡翠系列

由于绿色的翡翠有着生生不息的能量来源，所以将翡翠镶嵌在兵刃上，可以增加武者的怒气值上升率。三颗凡品（精品）翡翠可以炼成一颗精品（极品）翡翠。

紫水晶系列

水晶是许多修行者必备的随身宝石，由于紫色的水晶有神秘的强烈磁场，修行者可以增加自身的体力。三颗凡品（精品）紫水晶可以炼成一颗精品（极品）紫水晶。

阴阳系列

将极品田黄、蜜腊各一颗，置入聚宝盆中炼制，就有机会炼成少阳珠；将极品鸡血石、紫水晶各一颗，置入聚宝盆中炼制，就有机会炼成少阴珠。但有时也会炼制出意想不到的其它宝石。将三颗能量接近的少阳珠一起炼制，便有机会炼成纯阳珠，将三颗能量接近的少阴珠一起炼制，便有机会炼成至阴珠。据说将纯阳、至阴二珠一起炼制，还有机会炼出功能更为强大的特殊人造宝石。

三凶星系列

“三凶星”在提升一些属性的同时，往往会降低持有者的某一属性。极品的鸡血石加上蓝金石，有一定的机会炼成七杀星；极品的鸡血石加上田黄，有一定的机会炼成破军星；极品的田黄加上蓝金石，有一定的机会炼成贪狼星。

三王钻系列

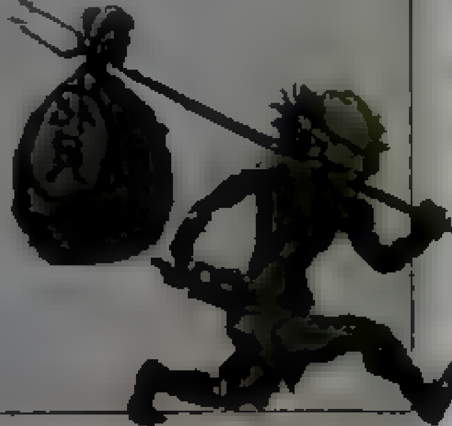
这种人造宝石还是会降低持有者的某一属性。不过也同时又增进了持有者一种属性，算起来比“三凶星”宝石要好得多。将三颗能量接近七杀星一起炼制，能有一定的机会炼成天罡宝钻；将三颗能量接近破军星一起炼制，能有一定的机会炼成地煞宝钻；将三颗能量接近贪狼星一起炼制，能有一定的机会炼成人王宝钻。据说宝钻还可以炼制另一系列效能独特的特殊宝石。

两仪

同时拥有纯阳珠、至阴珠功能的新型宝石。两仪的炼制其实非常简单，只要将纯阳珠与至阴珠一起熔化，就有机会生成，但是由于成功率相当低，所以务必考虑自己的经济能力。

雨花石系列

五色雨花石可说是所有术士最喜欢也最头疼的宝石。因为只要与一颗特定宝石一起置于聚宝盆中，它可以将任意宝石炼制成为不需要镶嵌于兵刃或护甲上的“护身石”，但是护身石的炼制成功率并不高。术士也发明了人造雨花石的炼制方法：将任意一颗三凶星与六颗不同颜色的纯色宝石一起冶炼，就有机会炼成五色雨花石；将任意一颗三王宝钻与六颗不同颜色的极品宝石一起冶炼，就有机会炼成七彩雨花石；将三颗七彩雨花石一起冶炼，就有机会炼成九彩雨花石雨花石。这也算是炼金术士在经过许多失败之后，唯一可堪告慰的经验吧！■



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

荣誉勋章：奇袭先锋 要点攻略

文 / CoolzX、Ace

武器介绍：

游戏中提供了数种不同类型的武器装备，需要注意的是和以往游戏不同 同一类型的不同武器间弹药是共用，可用数字键切换对应武器。

按键	名称	装弹数
【1】	Colt45 柯尔特式自动手枪	装弹数 7 发
	Hi Standard Silenced 无声手枪	装弹数 8 发
【2】	M1 Garand 自动步枪	装弹数 8 发（可以连续发射，中途不可补充弹药）
	Springfield 03 sniper 狙击步枪	装弹数:10 发
【3】	Thompson 汤普生机关枪	装弹数 30 发
	Mp40 冲锋枪	装弹数 46 发
【4】	STG44 德军超级重机枪	装弹数为 30 发
【5】	手雷和手榴弹	
【6】	Panzerschreck 反坦克火箭筒	
【7】	望远镜	

游戏背景介绍：

故事依然发生在著名的第二次世界大战期间。

随着德国入侵波兰，希特勒的野心化为战火迅速蔓延至整个欧洲。终于爆发了历史上参加国家最多，战况最惨烈，死伤人数最多，经济及其它损失惨重的第二次世界大战。战争中期，在偷袭珍珠港的一个月内，丘吉尔在华盛顿的 Arcadia 会议上和罗斯福碰面，制定了"首先打击德国"的战略。美国领导人承认大部分盟军战场的部队将必须尽快尽可能坚决地对抗德国的威胁。从珍珠港事件到行动开始预定日，美国对抗德国的决心从未动摇过，但是一系列的事件证明，没有充分的措施是无法取得成功的。

随着美国的加入，欧洲成为以德意为主的轴心国以及以英美法为主的同盟国之间的主要战场。战事暂时进入了僵持阶段，因为当时德意军队已经占领欧洲绝大部分地区，同盟国的进攻没有根据地作后援，损失惨重。特别是英军和加拿大 1942 年 8 月在法国 Dieppe 港的袭击行动，在那次行动中 6000 人的盟军突击部队中半数伤亡，表明了只有一次相当规模的盟军袭击才能在欧洲大陆上建立一个坚实的立足地。

美国陆军将军阿尔伯特在珍珠港事件三个月前已经得出了同样的结论。他的"胜利计划"号召在欧洲西北部进行一次大规模的袭击和对德军的决定性对抗。此时艾森豪维尔将军的一系列奇袭计划被采用，主要部分就是诺曼底登陆，从法国的德占区也就是德国防守相对最为薄弱的地区展开全面进攻（当时德军将领一致认为同盟国会在离法国最近的英吉利海峡发起进攻，所以那里的布防是最严密的）。执行计划的第一步是要在敌占领区实施战略轰炸，接着空投步兵到德军在法国占领地的腹部，吸引并牵制德军的兵力，为整个诺曼底登陆计划铺平道路（实际上对那些步兵来讲相当于自杀，如果大家看过电影《最长的一日》就知道其中的惨烈了）。

1944年6月6日 法国 诺曼底地区

跟随大家一起跳出了机舱，遇到敌方防空炮火的猛烈攻击，眼看着队友死伤惨重却无能为力。慢慢落在一间破屋里，割断伞绳，干掉屋里的敌兵，从阁楼窗口跳出。消灭屋后 AA 高射机枪塔附近的敌兵，迅速占领 AA 高射机枪塔，解决敌方前来增援的卡车。

沿土道前进，途中有几个零散的敌兵。用步枪干掉机枪手，用机枪射杀后面的追兵，又快又省弹药。一个大风车处有几名敌兵，解决后与 3 名队友会合。这时追来了一辆坦克，用 AA 高射机枪塔轰掉它即可。

此局主要是用来熟悉操作及几种主战武器的特性。如 3 号冲锋枪射速高，近身格斗及屋内枪战是首选。而 2 号步枪杀伤力较大，攻击间隔时间长，适合中远距离攻击。所有轻型枪械都对敌坦克无效，包括手雷。

与上头取得联系，得到任务：敌人正通过附近的铁路运送大批的军用物资，要炸掉附近的铁路桥捎带几座加农炮，要不惜一切代价。任务开始，旁边塔楼及右面的屋里只有少量敌兵，很好解决，权当送弹药来了。沿道路前进，用步枪远距离射杀几名赶来的敌兵。来到一个没顶棚的小屋旁，原来里面就有一座加农炮。小队长炸开门后进去安炸弹炸掉目标。注意爆炸声会引来为数不少的敌兵，要和队友共同进退。消灭敌兵后可得到不少的弹药。

穿过一块耕地，看见敌方火车正运送着大批重型武器，看来得加紧行动了。铁路下面有一个涵洞，队友会炸开拦路的栅栏。穿过栅栏是敌人的一个哨所，屋里屋外都有很多人，协同队友作战会好一些。打开紧闭的哨所大门冲进去后遇到敌人的狙击手，经过一场激烈的战斗，损失了一名队友。

上到二楼后记得要迅速干掉窗外远处的加农炮手，不然他会调转炮口将小队长一炮轰死。从二楼来到外面，来到第二座加农炮附近，会遇到敌人的增援。炸掉第二座加农炮，进旁边的小木门来到水边，三人坐上小木舟离开此地。

划船来到岸边，千万不要开枪，否则会引来一群敌人。上岸后冲进楼里杀掉敌兵，从后门出去。右边仓库内的敌人掩护他们的指挥官骑摩托逃跑了，不过逃不远，追到一座楼里将他解决掉。

继续前进不远，从右面墙后冲出一辆德军坦克，一炮炸死了另一名队友，看来硬拼是不行的。从坦克冲出来的地方进去，用占领的加农炮炸掉那辆坦克（倒霉，还是这个过程）。干掉德军坦克之后再炸掉那座加农炮，会有飞机扔下来补给，不过扔的远了些。干掉在草地附近藏身的几个机枪手，得到补给（只有炸弹而已）。

从左手边绕到屋后，炸掉一个控制台似的东西，从炸开的洞出去。迂回前进，途中会有不少敌人，还有个机枪点。在一个二楼阳台打死一名德军士兵，顺留下的缺口下去。来到火车控制站，此时敌人已无法阻止你前进的脚步。来到铁路桥上，此处有时间限制，尽可能快地安好四颗炸弹，回身快跑。随着一声巨响，终于可以长出一口气了。

1944年12月24日 比利时 阿德内斯森林

由于空降步兵的出色行动，就像在德军的胸口插上了一把尖刀，完全破坏了德军的计划和部署，将他们弄得风声鹤唳，草木皆兵。为诺曼底登陆创造了良好的基础和条件。历史应该永远记住这些无畏的勇士。

随着诺曼底登陆计划成功，使同盟国有了一个有力的立足点。通过这个立足点开始向德占领区发起了有效的进攻，大大缩短了二战的历程。不过德军目前仍然有着强大的实力及兵源，打败他们还不是一朝一夕的事，仍然还要从多方面向德军发起强有力的攻击。胜利是属于爱好和平人们的。

战事已经进入反攻阶段，这次接到的任务是解放比利时。因离德国较近，而且德军兵力雄厚。如果解放了比利时，将大大打击德军的士气，迫使德军继续回缩，使同盟军与苏联军队能够将德军合围。这次步兵突袭小组将由你指挥。

整个小组实际上只有 3 个同伴而已。途中会遇到敌人的重型防卫武器：机炮塔。可以占领它用来消灭敌人的装甲车和豹式坦克。在一个了望塔干掉敌人狙击手后可得到狙击步枪（还是这个好用）。用步枪狙死赶来的装甲车上的机枪手，在装甲车侧面安上炸弹炸掉它（注意别被轧死）。一路上有不少敌方的散兵游勇、豹式坦克和机炮塔，活用狙击步枪和机炮塔就可以很好的应付。记得要将用完的机炮塔全部炸掉，不要给敌人留下一枪一炮。最终来到敌人的哨卡，肃清敌兵，炸掉车库内的坦克，驾卡车离开这里。

此局任务是驾驶这辆破车掩护同伴突破敌人的封锁线到达前线与友军取得联系。可以说这部分是本作的最难点。敌方有豹式坦克，装甲车，机炮塔，了望机枪塔，反坦克手和那些招人烦的步兵。前后左右，四面八方层出不穷，对你一路围追堵截。总之这关没什么大的技巧，只要有无畏的决心和毅力就行。同伴会告诉你敌人主要火力点的方位，就不停地用车载炮轰吧。最后一个豹式坦克藏在道路正前方的斜坡上，开炮极快，一定要第一时间开炮压制他的火力。

在这圣诞夜里，丝毫没有喜悦的气氛。终于驾车赶到预定地点。天空中发出了咻咻的声音，是圣诞礼花吗？原来是敌军的大炮！快隐蔽，不然就被炸成火鸡了……趁炮火间歇期间迂回前进，与前线指挥官取得联系。一名友军战士受了重伤，接到命令要去找战地医生。战地医生当然是在战地的最后方了。注意此时是有时间限制的。找到医生后将他领到重伤员处，敌人的炮火也停了下来。依据经验，这是敌人步兵进攻的前兆。

果不其然，功夫不大敌人已经冲过来了，利用战壕的地形顶住敌人的进攻。千万别冲出去，不然会死得很惨。顶住第一波攻击后，迅速来到左侧战壕，用火箭筒轰掉敌坦克。消灭视线内的敌人后再回到右边战壕。敌方来了 2 辆豹式坦克，1 辆装甲车和十来个步兵，顶住这次进攻后终于可以暂时歇息一下了。

过了不平凡的一个圣诞夜，这次要进行反攻了。敌人的炮火依然猛烈，要利用炮火间歇短暂的时间躲避前进。冲过敌人炮火区后，在一间破屋内找到队长，随他冲进旁边的教堂。要肃清教堂内所有敌人。在教堂顶层可得到狙击步枪。

与队长会合冲入对面的旅馆，共有 3 层，也要把敌人全部消灭。下楼后不见了队长，沿途边消灭敌军边寻找队长。找到队长后要迅速占领附近的 AA 机枪塔，消灭赶来的敌装甲车。向队长报告战况时忽然飞来一架敌机，用 AA 机枪塔干掉它吧。

1945年某日凌晨4:30 德国首都 柏林

随着盟军与苏联红军的节节胜利，德军渐渐陷入苦战。在外海德军的各种潜艇损失殆尽。号称"沙漠之狐"的隆美尔装甲师也因补给跟不上而变成了一堆堆废铁，而无心恋战的德军士兵狼狈不堪。盟军所到之处德军往往是不战而降，很快就将德军的占领区一一收复。德军最终在一架飞机也派不出的情况下不得不龟缩在本土做困兽之斗。看来不将柏林攻克希特勒是不会自己走出来的。不要小看德军的这些残兵败将，

他们都受过良好的训练，巷战一定伤亡惨重。上头决定用飞机对敌军主要集结地进行轰炸，而你接到的命令是潜入柏林窃取德军的防卫部署图。

刚刚一落脚，敌人的反坦克手就打掉了卡车。十来名德国兵冲了过来，这次开始就有了狙击步枪，所以完全可以把他们当作来送死的。消灭敌人后捡好弹药，冲过石桥，一路用狙击步枪射杀德军机枪手。后面会追来一辆坦克，用省下的炸弹炸掉它（前面的卡车不用炸）。导火索被雨浇灭就用枪打爆它。前方地形复杂，有不少狙击手躲在暗处偷袭，注意经常存档。在一卡车后找到一张本地地图。敌军本地指挥部就在前面了。占领大楼内的加农炮，附近的坦克就靠它解决了。绕过前方敌兵集结处，在一屋里取得炸药补给。从冲出坦克的地方跳上斜坡进到敌人办公大楼。在顶楼找到保险箱，要用旁边屋内的密码解锁。里面就是任务目标——德军防卫部署图了。肃清附近的德军士兵，从后门下楼，缴获了一辆轻型坦克。

防卫图拿到了，赶快往回赶吧。这回可爽了，这辆坦克又有机枪又有炮，都归你一个人使（按鼠标右键进行切换）。敌方赶来的坦克，装甲车虽不少，只要你不作什么太夸张的举动，一切都很好解决。那些标有红十字的桶是装甲补给。按原路返回，过桥时顺便轰掉左侧的桥和桥头炮台。

回到出发地时，敌军的坦克群追了过来，有在岸对面的，有在那座断桥上的。看来是想至你于死地了，在赶来的苏军坦克帮助下，将他们统统送回老家吧。收到目标位置的友军轰炸机终于赶来了，炸断了敌追兵的去路。看着飞过的轰炸机群，心想这次德国佬可有的忙了…

战争随着一面苏联国旗在柏林的升起而宣告结束。全世界都在欢呼和平的再一次到来。

但是会有多少人亲眼目睹了这场胜利后的悲哀呢——残垣断壁，满目疮痍，尸横遍野……只有那些倒下的人，那些倒下的有名的和更多无名的英雄，只有他们见证了这一段最残酷的历史……■

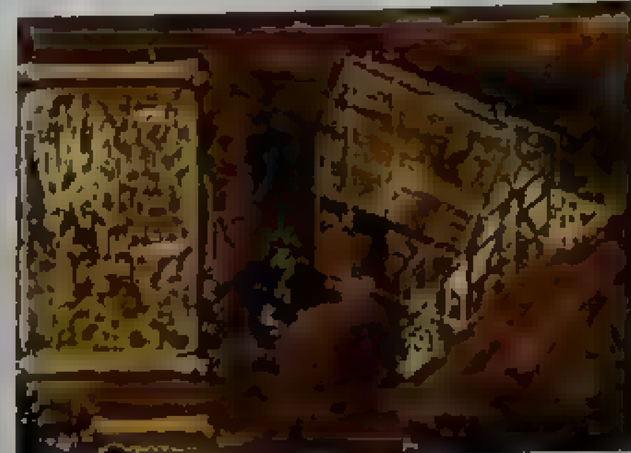




罗宾汉·舍伍德森林传奇

Robin Hood: The Legend of Sherwood

选择游戏中任何一名角色，并让角色保持站立，然后将鼠标指针停留在左下角的"蹲伏"图标，再按下〖F11〗激活控制台。在控制台中输入下列代码并回车获得相应功能，若成功则会有文字提示：



IMMUNITY	玩家角色刀枪不入
CASH	获得 1000 金币
CASH HOUSAND	获得 10000 金币
CASH TENTHOUSAND	获得 10000 金币
CASH HUNDREDTHOUSAND	获得 100000 金币
GOODLUCK	队伍获得 100 护身符
MERRYMAN	得到一个辅助角色
PAM	所有敌人在近战中反应迟钝
BINGO	所有装备和物品变为 999 个
EINSTEIN	显示所有 3D 物件的白色框线
UNBLIE	地图中显示所有角色
WINNER	当前任务获胜



〖测试:有效 卖克狼/PAGAN 提供 A〗

哈利·波特与秘室

Harry Potter 2: The Chamber of Secrets

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录 \system 子目录中的 defuser.ini 文件，找到下列内容：

```
[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```

其中的 fDamageMultiplier_Easy、fDamageMultiplier_Medium 和 fDamageMultiplier_Hard 分别代表三种难度下的伤害比例，你可将其数值设为最小 0.1，保存此文件后进入相应难度级别的游戏中，你的主角就只会受到很少的伤害了。

〖测试:有效 PAGAN 提供 C〗

游牧计划

Project Nomads

首先你需要进行游戏，并保存至少一个游戏进度。退出游戏后以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录 \run\save 中的 slot#.n 文件，其中 # 号为对应游戏中相应存储游戏进度的编号。在其中找到下列一行：

```
.setmaxartefacts
```

这是设定了你所能拥有的宝物的数量上限，将其设定为最大值 6：

```
.setmaxartefacts 6
```

保存该文件后启动游戏，调入相应游戏进度即可获得此功能。

〖测试:有效 PAGAN 提供 C〗

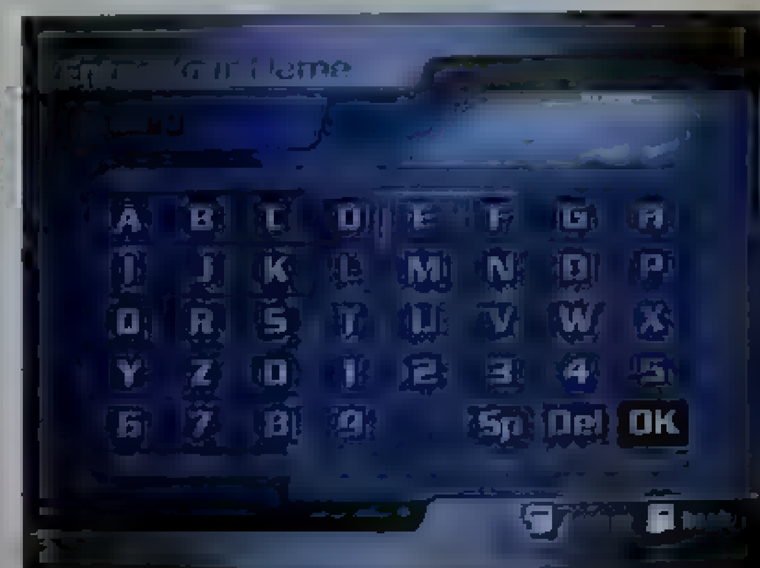
激情赛车

Total Immersion Racing

从主菜单进入职业模式（Career）至输入玩家名称的画面，输入下列代码并按 OK，成功启用相应功能的话，字符串会消失，你还会留在这个画面中，而不是像普通名字那样被确认保存。你可以在此输入任何你需要的功能对应代码并按 OK 确认，然后返回主菜单进入单人游戏（Single Race），即可获得相应的功能：

Loaded	开启所有车辆
Downforce	开启 CART 车型
Road Sweeps	开启所有赛道
Feather	低重力模式
Poke	慢动作模式
Walk It	慢速电脑车模式
No Dogs	隐藏 HUD 模式
Swallow	功能未明

〖测试:有效 WING 提供 A〗





钢铁风暴

Iron Storm

在游戏中按〖ESC〗键激活控制台，输入下列代码获得相应功能：

LATOUNGA	生命全满
BLINDAX	弹药全满
SUPPLIES	获得补给

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

詹姆斯·邦德 007:夜火

James Bond 007: Nightfire

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）在游戏安装目录 bond 子目录中创建一个名为 autoexec.cfg 的文本文件，添加下列内容：

```
sv_cheats 1
console 1
```

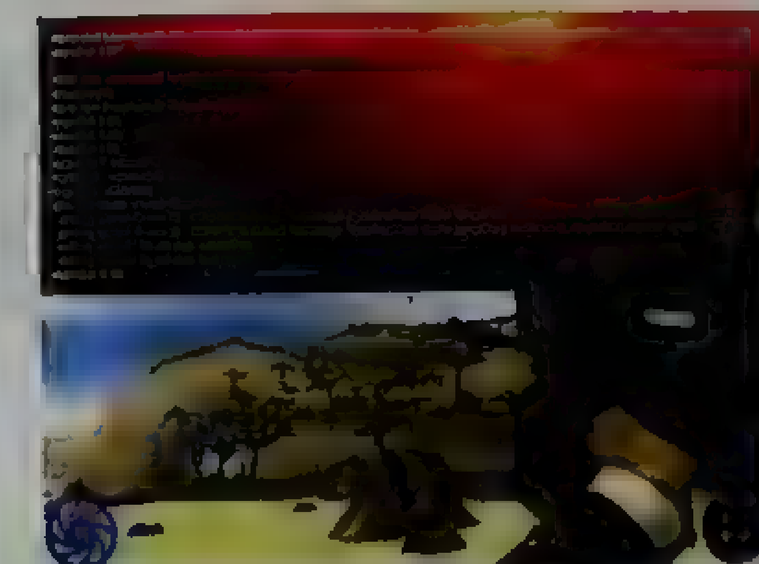
保存该文件后启动游戏，你可使用〖~〗键激活控制台，此后输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入模式开关
noclip	穿墙模式开关
notarget	隐身模式开关
impulse 101	获得所有武器及物品，可重复使用此秘技获得更多弹药
map X	进入指定地图关卡，X 为下列地图关卡名：

m1_austria01	m5_power03
m1_austria02	m5_power04
m1_austria03	m6_escape01
m1_austria04	m6_escape02
m2_airfield01	m6_escape03
m2_airfield02	m6_escape04
m2_airfield03	m6_escape05
m2_airfield04	m6_escape06
m3_japan01	m6_escape07
m3_japan02	m7_island01
m3_japan03	m7_island02
m3_japan04	m7_island03
m4_infiltrate01	m7_island04
m4_infiltrate02	m7_island05
m4_infiltrate03	m7_island06
m4_infiltrate04	m8_missile01
m4_infiltrate05	m8_missile02
m4_infiltrate06	m8_missile03
m4_infiltrate07	m8_missile04
m5_power01	m9_space01
m5_power02	

give weapon_X　获得指定武器，X 为下列武器代码：

bondmine	pda
commando	pdw90
flash_grenade	pen
fraggrenade	pp9
frinesi	raptor
grapple	rocketlauncher
grenadelauncher	ronin
kowloon	smokegrenade
laser	taser
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
mp9_silenced	l96a1



要想开放所有游戏关卡，只需按照上述方法在 autoexec.cfg 文件中添加下列一行：

```
sv_iamdone 1
```

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

新名车大赛

Test Drive

游戏中的极品赛车

若你在 Monte Carlo 的比赛中获全胜，你就可以获得若干辆赛车，其中最好的是 Jaguar XJ220 型，拥有 V6 发动机，最高时速 218MPH，0 至 60MPH 加速只需 3.8 秒。

还有一辆 2001 Dodge Concept Viper GTS-R 型，拥有 V10 发动机，最高时速 235MPH，0 至 60MPH 加速只需 3 秒，游戏最后你会碰到一个名叫 Vasily 的家伙驾驶它。但当你赢得这辆车时，Clark 会拿走所有的一切并在所有游戏中的四个城市向你挑战。如果你赢了，你才能拿回属于自己的一切！

游戏中可以解锁的车型

在以下城市中跑得冠军，就能获得相应的车辆。

旧金山（San Fransico）
Chevrolet Corvette L-88
Jaguar XK-R
Lotus Espirit V8
Lotus Elise

伦敦（London）
Chevrolet Chevelle SS 454
Skeeter's Pontiac GTO
Aston Martin DB7 Vantage 警车
Lotus Espirit V8 警车
Jaguar XK-R 警车

蒙特卡罗（Monte Carlo）
Aston Martin DB7 Vantage
Chevrolet Corvette 206
TVR Cebera Speed 12
Ford SVT Mustang Cobra R
Jaguar XJ220 警车
Chevrolet Corvette 206 警车
TVR Cebera Speed 12 警车

东京（Tokyo）
Nissan Skyline GT-R V-Spec
Dodge Charger
Subaru Impreza 22B
Shelby Series 1
Nissan Skyline GT-R V-Spec 警车
Subaru Impreza 22B 警车
Toyota Supra 警车

赢得这些跑车的条件如下：

Shelby Cobra 427 SC	赢得第 5 道比赛
Ford Mustang	赢得第 7 道比赛
Reese's Chevy Camaro	赢得第 9 道比赛
Skeeter's Chevy Chevelle	赢得第 16 道比赛
Dodge Viper GTS	赢得第 27 道比赛
Jaguar XJ220	赢得第 33 道比赛
Ford GT	在所有比赛中击败 Vasily
Dodge Viper GTS-R Concept	在所有比赛中击败 Clark

〖测试:有效 WING 提供 C〗

钢铁之心

Hearts of Iron

在单人游戏中按〖F12〗激活控制台，输入下列代码并回车获得相应功能（要关闭控制台，先按〖F12〗然后再按〖ESC〗）：

coal	获得 5000 单位的煤
steel	获得 5000 单位的铁
rubber	获得 5000 单位的橡胶
oil	获得 5000 单位的石油
manpower	获得 5000 单位的人口
supplies	获得 5000 单位的补给
transports	获得额外运输能力
escorts	获得额外护卫能力
nuke	获得 1 枚核弹
di	外交势力设为 500
event 1013	提高工业生产力
nolimit	解除部队数量限制
difrules	切换刀枪不入模式
nowar	切换电脑对手主动攻击能力
norevolts	消灭所有叛军
nofog	开关战场雾影
handsoff	切换自动 / 手动事件暂停
snowid	[illegible]
fullcontrol	[illegible]
war	100%战争状态

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗





〖测试:有效 [illegible]〗
〖测试: NA〗未经编辑部测试

寂静岭 II

Silent Hill 2

在心魔中挣扎

文/大漠奇侠



优点：精致的场景，独特的图象效果，比前作更纯粹的人性探讨。

缺点：主题过于深邃，故事过于晦涩，不适合大众玩家，操控上多有不便

在几款大作相继宣布推迟发售之后，年末的 PC 游戏市场呈现了前所未有的冷清。这样一来，PS2 的名作《寂静岭 II》（以下简称 SH2）移植 PC 就更显得恰逢其时。这款从故事到游戏环境都有些诡异的作品虽然声名远播，但是在 PS2 上却并没有获得所期望的人气，KOMAMI 自然希望它在 PC 上有好的成绩。而对喜欢冒险游戏的玩家来说，SH2 也差不多是近期内唯一的选择，虽然它未必真的适合每个人的胃口。



SILENT HILL 2 认真的移植

作为移植游戏，玩家们最关注的是其移植度如何。以前《生化危机》的 PC 移植版给人的感觉就是应付了事，留下了很多缺憾。不过，KOMAMI 显然对这个 PC 移植版十分重视。由于移植的相对较晚，PC 版所拥有的游戏要素也最为全面，其中收录了 PS2 版《寂静岭 II 最期之诗》中新增的 Maria 的情节。而且相对于向 XBOX 上的移植，开发者专门针对 PC 玩家的喜好做了许多细节上的改动，譬如增加了直接观看 Movie 的选项，增加了即时存储的功能，并且自动检测是否有足够的硬盘空间等等，考虑的很周到。PC 版还提供了几段 SH2 和 SH3 的预告片，感觉十分超值。

开发者曾声称，他们针对 PC 版专门改写了部分图像引擎，以使低配置的 PC 能够运行游戏，事实证明他们做的不错。笔者使用一台略高于最低配置的电脑（CII800、TNT2 Pro）来运行游戏，只要不将效果调得过高，在 800x600 分辨率下可以流畅游戏，考虑到全 3D 的场景和复杂雾化效果的计算，这样的效果是可以接受的。唯一的遗憾是，游戏对声卡的兼容不是很好，许多使用软声卡的机器在播放过场时都有声画不同步的问题。不过整体上看，开发者对于 PC 的移植是认真和有效的。由于 KOMAMI 越来越看重 PC 游戏市场，我们也可以期待更多优秀的作品被移植到 PC 上。

SILENT HILL 2 诡异的雾和诡异的视角

当初 PS 上的《寂静岭》多少因为漫天的大雾而闻名。虽然部分的原因是为了掩饰 PS 机能的不足，但是雾的确是深刻的渲染了诡异和迷茫气氛。SH2 中雾的效果被大大加强了。在打开复杂雾气的选项后，雾不再是均匀的弥漫在周围，而是形成了有复杂层次的流动效果，在游戏开始处的森林小道上可以清楚的感觉到那种瞬息之间的气流变化。尤为独特的是，在打开"Noise"选项之后，游戏画面上充满了颗粒感，就像在看一部老电影的感觉，充满怀旧味道。这些设计很好的衬托了那种抑郁和阴沉的环境。


很多场景看上去的确很像《生化危机》

在另一方面，游戏保留了前作那种独特的动态视角。或许类似《生化危机》那样的静态视角更加有利于表现场景，但它的缺点是显然过于呆板了。而 SH2 中的视角始终是在流动的，而且不是简单的跟随视角。很多时候镜头是俯视或仰视，或者略微有些倾斜，甚至把摄影机放在墙角去观察主角的一举一动，怪异至极。这种视角给游戏增加了一种危机感，仿佛反映了主角反复不安的心绪，相当好的烘托了游戏主题。但反过来这种视角在应用中有些弊端，尤其在小空间内容易产生混乱。我们看到，在 SH3 中仍然应用了这种动态视角，如何在烘托气氛的同时避免蹩脚的操作是开发者的一个难题。

SILENT HILL 2 恐怖的表象，恐惧的内心

作为一款看起来类似"生化危机"系列的游戏，玩家很容易联想到其中是多么恐怖。但恐怖似乎并不是 SH2 要表达的内容。SH1 是有纯粹制造恐怖嫌疑的，游戏开头那些支离破碎的尸体，大街上不时飞来骚扰的怪鸟都足以令人心惊。但是在 SH2 中已经不再刻意渲染视觉上的骇人场面。自从 James 出发到来到寂静岭，一路都是平安无事的，甚至连墓园里也十分安宁，只有一个行为古怪的少女 Angela。寂静岭本身是空旷却不叫人害怕的，甚至街上那些人体拼凑的怪物也是可以预警和完全避开的，周围剩下的只有诡异。和前作有所不同，开发者试图摒弃那种一惊一乍的吓人方式，纯粹围绕 James 的梦魇下手，阐释一个人心底里的苦闷和恐惧。在故事上也做了更多但更暧昧的铺陈。

如果能够看破的话，游戏的故事并不复杂。主角 James 的妻子 Mary 得了绝症，最后痛苦的死去。James 曾经在妻子患病期间想到了放弃，后来就一直怀有罪恶感。他长期在医院里陪伴着 Mary，而小女孩 Laura 则是与 Mary 同室的病友。妻子死后，James 彻底封闭了自己，不愿去回忆往事。他恍惚的精神里虚幻了寂静岭的恶梦，于是他"收到"亡妻的来信，决定去那里一探究竟。整个故事是主角试图重新找回自我的过程，而在寂静岭遇到的怪物不过是主角头脑里对医院记忆的残像进行了再组合而已。

当然是否真的可以找回自我需要玩家自己努力，但是游戏不同的结局反映了主角（实际上是玩家）对整个事件的认知程度。一个结局是主角最终离开了，表明他被自己心中的魔咒战胜，无法找回自己的过去。在水中的结局是主角出于内疚而自杀。最好的结局是所谓的"Rebirth"，主角用自己的生命换回了妻子的生命，得到新生，也表示自己战胜了心魔。

James 在寂静岭遇到了几个不同的人物。Maria 也是一个有着可怕过去的人，她因为父亲的暴虐最终杀死了全家。胖子 Eddie 则自觉被人看不起，最后他杀死了那些他认为看不起他的人。这些人都不同程度的被心魔困扰，他们世界里都有那些怪物的身影。而小女孩 Laura 则如同天使般的纯洁，没有心事，寂静岭在她的心中毫无诡秘可言。


一个恶搞的结局 希望博得玩家一笑

相比前作，SH2 仍然充分表现了主角的压抑、痛苦和绝望。但是在手法上则更加隐晦和平和，营造人们心灵深处的恐惧感，甚至因此而大大弱化了战斗的要素。关卡中的敌人基本上都是可以预知和躲避的，敌人的存在似乎只是让主角在压抑之余不至于没有什么发泄而已。如果以快感论，SH2 显然不比前作，不过其中对心灵世界的探讨和解释却还是值得回味的。

SILENT HILL 2 未来何去何从

SH2 是一个绝对深刻和经典的游戏，它始终贯穿着弗洛伊德式的精神分析，发展了前作对人内心世界的探讨，试图揭示人性的阴暗面，并且更富技巧和更加委婉，但是无疑比前作显得更加沉重。它和"生化危机"系列在本质上存在区别，是不适合进行比较的。但是略显悲哀的是，虽然游戏中对白的用词浅显，但对人性的探讨和表现仍显得晦涩难懂，而且没有太多乐趣可言，那些真正深入游戏中的玩家在看完整个故事时都难免心绪不佳，这似乎违背了游戏者的初衷。正如一个评论所说，SH2"即使作为一部电影来说也是具有相当的深度，用在游戏里就似乎更显得奢侈"。虽然游戏仍然添加了恶搞的 Dog 结局和 UFO 结局，但似乎并不能挽救玩家的心情。

三上真司先生很清楚游戏是拿来耍的，所以他的生化系列越来越强调情节的起伏和爽快的手感，那样更受欢迎。而《寂静岭》就处于一种曲高和寡的境地，它根本不能满足大多数人的口味。在 SH3 的预告片里我们看到了更多的动作要素，不知道是不是开发者希望取悦更大范围内的玩家，不知道这种独特的心灵探讨会不会因此而淡化。

但愿不会。■



Silent Hill 2

图像表现	■■■■	故事性	■■■■□
音乐音效	■■■■□	动感	■■■■
操控	■■■□		

出品公司：KOMAMI	3D声效卡：不支持
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本：英文版	控制方式：键盘、鼠标、手柄
游戏类型：动作冒险【AC/RP】	出品日期：2002.12.3
3D加速卡：D3D	官方网站：www.konamityo.com/sh2



优点：从四角战棋过度到六角战棋是对本系列的重大改进，人物设定精美细致，职业种类丰富，情节对话诙谐有趣

缺点：整体难度过低，全能型的人物出现导致游戏策略性大大下降，不合理的经验值分配方法导致了无聊的练级



天使帝国Ⅲ

Empire of Angels

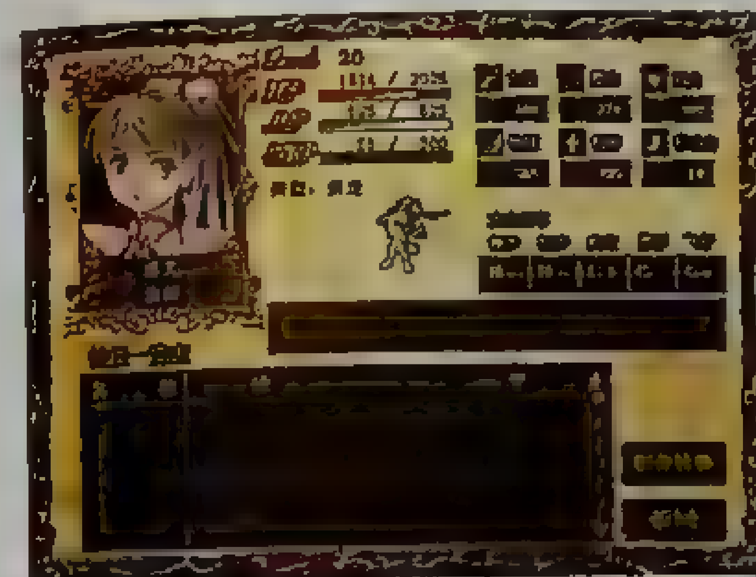
天使是否美丽依然

记得和《天使帝国》的第一次亲密接触是在1994年的一节计算机课上，我用PCTOOLS想找回被大内总管，啊不，是机房管理员删掉的《波斯王子》时，无意中将一个被删掉的目录——"TSDG"给恢复了，凭直觉我进入目录就敲入"dir play.bat"，然后，正如大家所料，我就与一群无比美丽可爱的天使们邂逅了。从此，我对她们的爱跨越世纪，一直延续到了今天……尽管如今繁忙的工作使得我牺牲掉不少游戏时间，但《天使帝国Ⅲ》仍被列为我必须完成的游戏名单，通关之后，感触颇多，不吐不快，借此一方宝地，与大家一起切磋。




总的感觉和心得

相比系列的几款前作，《天使帝国Ⅲ》中的兵种职业可谓不少，分为疾步、顿步、轻步、漂浮、飞行等，同时加入了兵种相克，这一点较之大宇前一个战棋作品《轩辕伏魔录》好了很多。但是，整个游戏中只有法师系职业还有些特点，其它各职业只是属性上略有不同，并没有自己特有的技能，这使得众多职业特征不够明显，无法体现出各自的优势和劣势。就拿盗贼系来说，不知各位大虾注意过没有，盗贼在攻敌属性时一个A都没有，也就是说，盗贼几乎对任何对手时都占不到便宜。另外，盗贼的看家本领——偷窃似乎也不怎么好用。看来，盗贼只是跑的快一点罢了，做个纯粹的盗贼真是毫无前途呀！相比之下，二代里职业数量尽管比三代少很多，但每种职业都有着自己的特点，如放毒、麻痹、邪剑士可以让敌人失去行动三回合等，使得职业选择更富策略性。



游戏中有相对自由的转职，使得培养万能人物成为可能。通常我的转职路线是：战士→祭司→占星师1级→回战士系，如此这般，一个战士就成了拥有回复术、催眠术、火球术的"魔战士"了，远能攻近能守，几个这样的战士冲到前面，一人来个催眠，下面要做的就是把敌人团团围起来（六方格可以围6个人）——姐妹们，合力攻击！当然，也可以学会冰冻系法术后，再转回战士系，冲上去一个急冻术，就更简单了。只是这种转法在前期会很难打，而后期由于有了圣龙将军等人的加入，才能发挥作用，使我方实力大增。所以。建议前期培养两三个就可以了。另外要说的是，由于人物等级越高升级时所需的经验值越多，不像汉堂的"炎龙骑士团"、"天地劫"中是个固定值，而补HP所得的经验值却是相对固定，所以人物越早转祭司越好。

至于经验值，完全不用担心不够，记得我们这些"魔战士"还会回复吧，游戏中补HP所得的经验值按人头计算，而非根据所补角色失去的HP量，六个人围成一圈把施放魔法者包住，不论七人的HP是否为满，一次回复术得到的经验值都为17点（10点是基数，+1点/人），消耗MP30，通常MP消耗到差不多的时候，经验值也够升级了，而升级后MP又会补满，所以理论上可以无限升级——只要你有足够的耐心（可以想象一个由旅法师转职而来的狮鹫骑士有多恐怖）。当然也可以多准备些补MP的药品，以备不时之需。其实，即使只给两三人补HP也能有14点左右的经验值。至于时间嘛，有的是，很多时候胜利条件不是敌全灭，而是XXX战败，那就简单了，把这个XXX催眠了不就万事大吉了！

游戏设定中辅助法术的成功率设定很高，而且竟然对BOSS也有效，常常是BOSS一点表现机会都没有了就背台词了（同情boss中·　），虽说敌方也有人会用，但成功率实在不敢恭维（好象敌我成功比率正好和其他游戏的设定相反）。所以，可以让盗贼学会催眠甚至急冻术，利用盗贼较高的机动性冲上去先一步让对手失去行动，也许这样才能让盗贼有个表现的机会，只是游戏却更没挑战性了。


主要亮点之所在

个人以为，《天使帝国Ⅲ》是一款小品级的游戏，它在中国玩家中的影响与该系列的一代和二代相比，将会相差甚远。尽管如此，还是有不少亮点在其中闪现：

第一，做为一款战棋游戏，《天使帝国Ⅲ》放弃了该系列传统的四方格模式，转而采用更专业的六方格模式，尽管这并非《天使帝国Ⅲ》首创，但这种变化的确丰富了战斗时排兵布阵的多样性，只是游戏过低的难度让这种多样性根本没有多少显示的机会（二代中还可以选择难度，不知道为什么三代反而取消了）；

第二，众多的出场人物有着各不相同的头像和名字，可以看出大宇的美工们还是花了不少心思的，比起某些游戏来来回回就那么几个头像闪，名字都是步兵甲、骑士B来，真是好太多了。而且人物的形象也很唯美，只是由于画师并非同一人，所以看起来风格不是很统一；

第三，众多的职业和相对自由的转职也算是一个特点，尽管本人不看好，觉得它降低了游戏难度，但这个关系到众多玩家的口味问题，我的看法忽略（安全第一、安全第一，呵呵）；

第四，合击技和援护非常有意思，合理的利用也能取到很好的效果。


对未来的一些建议

做为一个战棋爱好者，我想自己今后还会继续支持美丽的"天使帝国"。不过，对于未来的天使们，想提点自己的看法：

第一，兵种的平衡性是战棋游戏的灵魂，只要一个"全能人物"出现就会破坏了游戏的可玩性，何况是如《天使帝国Ⅲ》般出现一群（汗……）；

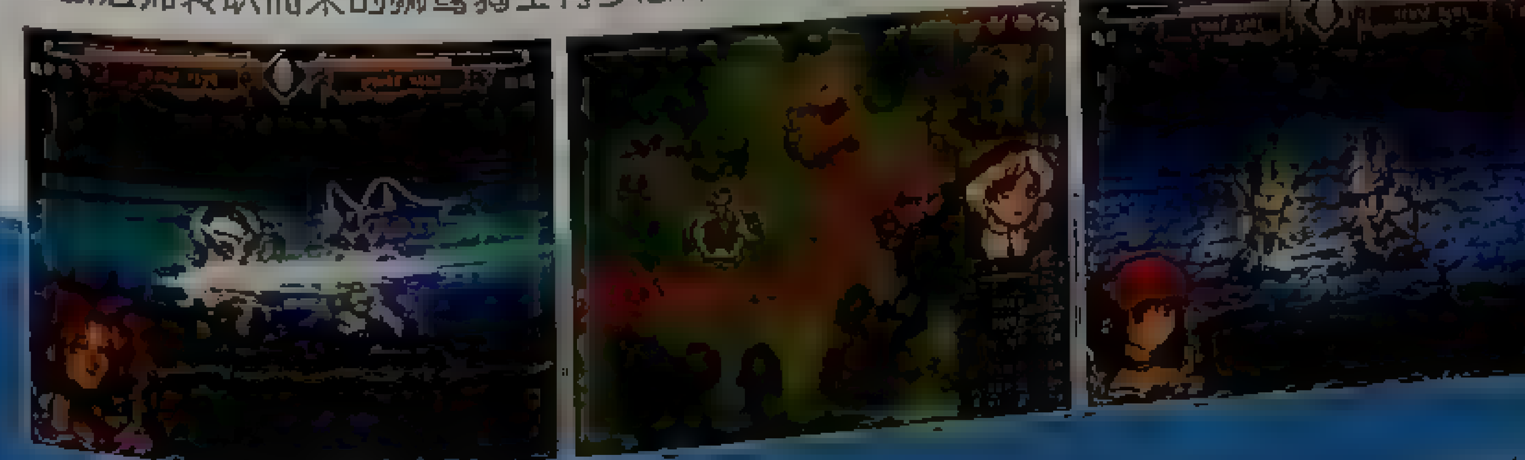
第二，不同的角色最好更突出一点自己的个性，即使同一种职业，也可以有一些不同，在属性上也可有些略的差别，譬如如《炎龙骑士团Ⅱ》中，同样为龙骑士，洛娜有着较高的速度、莱汀攻击力最高、而亚雷斯则相对平均。我觉得人物的特点，不应该仅仅体现在头像上；

第三，为角色转职加上一些限制，让玩家根据角色性格来安排职业，能更凸显人物特征。如米雅法儿，如果让这个爱哭胆小的女孩成为冲锋陷阵的猛将，而让脾气火暴的安洁莉娜躲在后方拿着魔法书补HP，显然不合适。而游戏中我却将米雅法儿转成了"魔"狮鹫骑士（希望米雅法儿没有恐高症"·）。



《天使帝国Ⅲ》终于通关了，可我似乎再也无法找回当年与天使们一起走过的日子。看着屏幕上一群3D的女孩子很威猛的打打杀杀，一招一式都那么有气势，却仍然怀念《天使帝国Ⅱ》里大家拿着小小的剑舞来舞去的模样、跌跌冲冲地举着沉重棍棒的动作，当然，还有那只踩向敌人的超级大脚上挂着的"军用"招牌……即使今天用笔写下这些文字的时候，我仍能感觉到自己心里轻轻的一笑。

而如今，是天使们已不可爱，抑或是我激情不再？



天使帝国Ⅲ

图像表现 ■■■□　创意 ■■■
音乐音效 ■■■□　策略性 ■■■
操控 ■■■■

出品公司：大宇	3D声效卡：不支持
国内发行：寰宇之星	多人游戏：不支持
发行版本：中文版 2CD / WinALL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：回合策略【ST】	出品日期：2002.11
3D加速卡：D3D、软件3D	官方网站：ag3.joypark.com.tw

最低配置：PII350/64MB 2MB显存 8速光驱 1.2G硬盘
推荐配置：PII500/128MB 4MB显存 16速光驱 1.5G硬盘

☆★★★



优点：系统要求低，营造了非常传神的战场氛围，战车动态细腻，音效表现很好，在退出游戏时可以欣赏到上百幅全屏幕的精彩坦克照片展示。

缺点：缺乏空中力量的参与，没有动态战役任务，战场地形较为单一。





钢铁猛兽

集中火力的解决之道

Steel Beasts

世纪雷神在代理发行了二战坦克模拟游戏《装甲精英》之后，最近又推出了一部现代坦克模拟游戏《钢铁猛兽》(Steel Beasts)。说起这部游戏，还真是有些不同凡响。在 2000 年最初发行时，大概是由于考虑到发行成本的问题，它的发行公司 shrapnel 就采用了网站在线订购直销的方式，游戏只有一张 CD 和一本说明手册，没有包装盒或者其他附带的赠品。尽管《钢铁猛兽》的产品外观给人以简单朴素的感觉，作为军事模拟游戏的爱好者，一旦接触深入到游戏之中，就很容易被它的魅力所吸引。

注重氛围的游戏环境

这部来自德国游戏制作团队的作品，首先给人以很强烈的两个印象。其一，他们的电脑游戏图形表现能力正处在发展完善的阶段。单只看游戏的图像，习惯了大容量纹理材质和反锯齿平滑画面的玩家，可能会面对快要淡忘的马赛克地面纹理而大惊失色。别怀疑，《钢铁猛兽》的确是一部没有采用 3D 加速图像引擎的模拟游戏。不过从另一个角度看，笔者倒觉得它比一些半吊子的 3D 加速游戏中所体现的平板要来得好，因为这样的细马赛克构筑的画面，对于体现树木、草地、沙地的质感都会有特别的好处，同时减轻了电脑图像系统的负担。战场是一切从简、实用为上的地方，抛弃了那些繁杂的 3D 特效，使得游戏的制作者可以集中精力探索真正的战场氛围的营造。





游的战场包括欧洲的丘陵地域和中东的沙漠，也是最适合装甲部队机动作战的地方。低矮的山丘和散碎的树林，对于丰富整个战场的战术运用也有相当大的好处。战车在一马平川的草原上行进，远处是潜伏着危机的黄褐色山脊与墨绿色的树丛，在坦克指挥塔上不断向四周了望，同时注意收听电台中的敌情通报，这种紧张的心情，深深融入到一种临战前的气氛中。

与“古董”级的图像引擎相比，游戏在音效表现方面则同样令人惊奇，当然，这一次是相当正面的。那些地道的电台通报与战车行进的轰鸣是基本要求，一旦开战，就会由支援火炮、坦克炮、装填炮弹的机械声及目标爆炸的轰响构成一部战争交响曲，中间穿插密度陡然增加的电台通讯，实在是相当的过瘾。

细致入微的表现

在第一次进行游戏时，笔者就注意到一个有趣的细节，整个战车排在行进时，由电脑指挥的战车，都是将炮塔转向侧面对准远处的山脊，稍稍感到惊奇之后才想到，战车的正面装甲防护极好，通常很难被敌人从这个方向击毁，而对于行进中的战车进行伏击，则通常都是会从侧面进行的，所以车长与炮手往往会加倍注意扫描危险方向，缩短反应时间。

玩家在游戏中可以随时切换具体指挥坦克排中的任何一部战车，担当车长、炮手的职务。游戏中玩家将可以操控美国的 M1A1 Abrams 和德国的豹 2A4 主战坦克，两者的性能感觉在伯仲之间，但火炮瞄准具有所不同，对于炮手来说，估算提前量的指标也有所不同。每个坦克模拟游戏迷一定是会试试手动炮击的成就感，现代的战车都装备有激光测距仪，但在这部游戏中并没有像 NovaLogic 游戏中那样的回车锁定、空格击发的简单设定，在手动射击模式中，你需要自行调整提前量并使用激光测距仪测出距离，在目标改变位置前射击。不过，真正的战车排指挥官还是需要更加关注战术的运用，游戏提供了较为完善的队形指挥命令，让你可以适时发挥全排的火力。

游戏中玩家将在战场上碰到包括俄国 T-80、德国 Marder 及各种装甲车辆，同时还会有步兵参战。当你击中目标时，你会欣赏到飞驰中的敌方战车中弹后若未被击毁，就会猛地急停，烟雾弹同时射出形成雾墙试图逃过被摧毁的命运，而不走运的目标甚至会被一炮掀掉整个炮塔！场面极为火爆！





更可作为策略游戏

游戏中虽然没有目前流行的动态战役，但单一任务中每次进行时敌人的部署和行动都会有所变化，因此也具备相当高的重玩性。不过当你面对策略地图制定作战计划时，将会面临许多需要仔细考虑的细节，这方面的挑战性并不比训练自己成为一名百发百中的炮手要来得轻易。

遗憾的是，战场中缺乏现代战争不可或缺的空中力量，这多少令人感到有些不适。不过考虑到海湾战争中的实际情况，假如有空军出马，那装甲部队还混什么啊?！所以，在没有空中武力干扰的战场中，我们倒可以好好运用纯粹的装甲力量，因为即便是在真正的战场上，也是己方完全掌握了空中优势之后，地面部队才能有所作为。

装甲作战的好教材

在现代装甲战场上要想生存就需要具备多种技能，对于玩家这样需要身兼多种职务的“超级战士”，你可能要比真正的战士还要学习更多东西才行。好在游戏中有一系列循序渐进的操控训练任务，从最初的战斗演示，到一步步的单车指挥、团队指挥、火炮瞄准、射击和任务规划演练。任何新手都千万不要鲁莽地进入游戏开战，否则你不过是多消耗若干军火装备而已。在游戏光盘中亦附带了一部长达数百页的、非常详细的电子文档，这篇大部头的装甲作战手册以图文结合的方式详细讲述了装甲作战的方方面面，值得有心人好好钻研。

《钢铁猛兽》还提供了基于互联网的连线对战功能，因为它相对较低的系统要求，以及足以令人大施拳脚的装甲战场，相信会令模拟游戏的爱好者享受到新的挑战。

Steel Beasts

图像表现	■■■	创意	■■■
音乐音效	■■■■	拟真度	■■■■
操控	■■■■		

出品公司：Shrapnel Games	3D声效卡：不支持
国内发行：世纪雷神	多人游戏：支持
发行版本：1CD/WinALL	操控方式：键盘、摇杆
游戏类型：模拟[SI]	出品日期：2000.8
3D加速卡：不支持	官方网站：www.shrapnelgames.com
最低配置：P300/64MB 8MB显存，350MB硬盘	
推荐配置：P500/128MB 16MB显存	



巴黎-达卡尔拉力赛

Paris-Dakar Rally



优点：拥有漫长多变的完整赛事，全面体现了巴黎－达卡尔拉力赛的特色；同一游戏中可驾驶四大类型不同性能的车辆，物理特性有不错的表现；赛场环境构建得非常有特点，系统要求不高；国内发行版本中附带了最新的游戏升级补丁。

缺点：整个游戏较为突出的遗憾，就是限于3D图像引擎的能力，整个画面表现还不够鲜活，无法将如此丰富的赛场以令人赞叹的效果展现出来；各种车辆的操控特点反映得还不够细腻。

Paris Dakar TOTAL 最艰巨的挑战

巴黎－达卡尔拉力赛给我留下的最初印象非常深刻。那是一次偶然看到体育台中对2002年度巴黎－达卡尔拉力赛的转播，通过直升机上的摄像镜头，追踪摩托车组的领先车手在沙漠戈壁中的行进。忽然转播员不无遗憾地提醒观众，这名车手显然是选择了一条漫长的、没有出口的峡谷通道！我带着同情的目光，注视着电视画面中那名显然是经过长途跋涉的车手，驱使着坐骑在遍布砾石和山岩的谷地里奋力前进。经过又一段漫长的艰难进行，最终在一个陡峭的、无法攀爬的谷地尽头被迫停了下来，在疲惫和失望的双重打击下，车手和坐骑双双倒地，直升机迅速降落进行抢救……

每年有近400位车手参加这项连接欧洲和非洲的赛事，他们分为越野拉力车、单人摩托、四驱吉普车和四轮机车四个组别，在总长1000英里自然条件极为恶劣的路途中，面临人车耐力与路途选择的终极挑战，往往只有不到15%的车手能够抵达终点。

旖旎的风光与艰难的赛事







Paris Dakar TOTAL 这才是竞速！

《巴黎－达卡尔拉力赛》正是全面展现同名赛事真实风貌的竞速游戏。整个游戏包括12个赛段，每段长度都超过25公里。赛段中的道路并非惟一，作为车手，由你来选择要走哪条路。当然，不小心的话，你也有可能栽到死胡同中白白浪费时间，幸运的是，游戏中的你不会面临体力和心力的折磨。

整个比赛场景将包括荒漠、雨林、山区和沙洲。游戏极力反映了真实比赛中的种种挑战。比如赛道中间凸起的石头往往会损坏高速行进压过的车辆，造成引擎、悬架等部件的损坏；折断的树木会挡住去路，你必须消耗些时间小心地低速从缝隙中穿过；草丛似乎可以不必顾及而直接冲过，但它也会导致车窗破裂，多次之后甚至会粉碎，要是再碰到沙暴天气时可就麻烦了……有时你甚至需要加速飞跃一些沟壑，要是不走运跌落下去，你就只好寻找返回的路了！这样复杂多变的赛场，与那些单调整洁的赛道完全不同，难怪它在真实世界里会吸引如此众多的车手。

Paris Dakar TOTAL 四种风格任你选

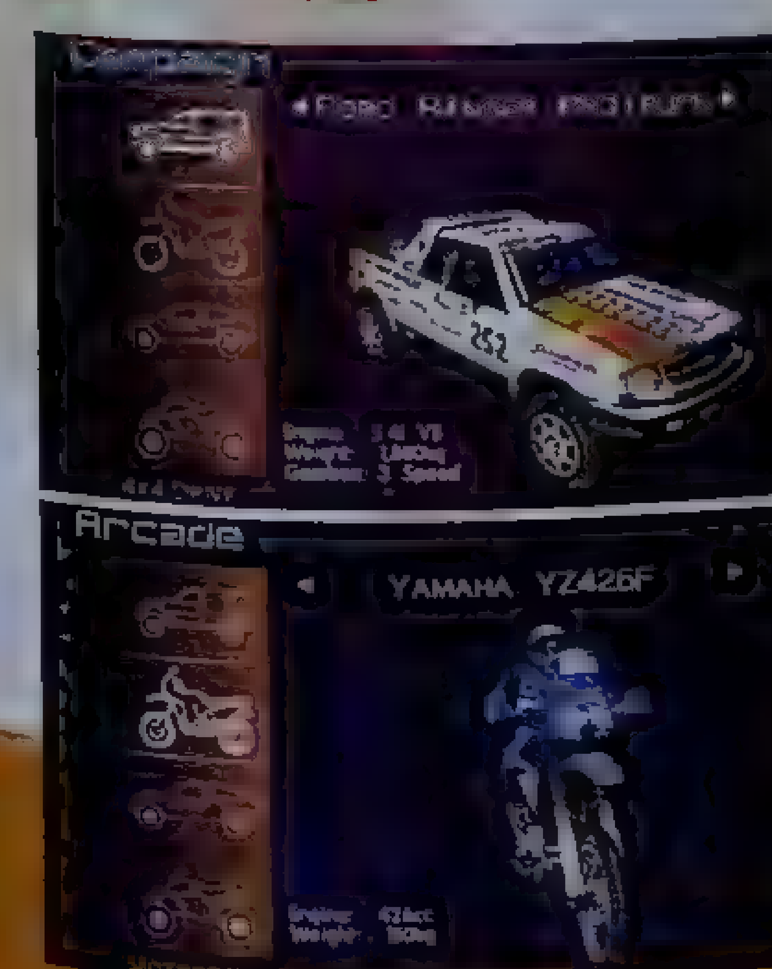
游戏中可以选择驾驶四种车辆，从性能上看，车辆组行驶比较平稳，在碰到沟壑起伏地形时比较易于通过，但在复杂狭小的路段，则需要小心控制速度。摩托组的两类车辆则非常灵活，对付各种弯道和障碍均游刃有余，只是稳定性不好，在有飞跃的情况下特别容易人车受损。另外在拉力赛车或四驱越野车上配备有导航员，可以为你提示前方路况，这对判断路况很有好处，但单人摩托或四轮机车就只能靠车手自求多福了。

在完整的拉力赛事中，车辆的损坏或人员的受伤是不可避免的，因此需要根据情况适当维修和救护。可以注意到画面左上方标明的可用维修或救护的次数，在整个比赛中若太早消耗掉维修次数，最后车辆损坏或人员负伤将导致你不得不退出比赛。在有些情况下，车辆的意外颠覆可以接受自动的救援帮助，使你能够回到赛道中。最后需要提醒大家，在终点冲刺时小心不要撞到已经抵达终点的其它车辆，否则也是会造成你的车辆损坏的，别忘了，这可是个彻头彻尾的比赛啊。



Paris Dakar TOTAL 风土人情共享

很多人喜欢拉力游戏，就是因为赛道沿途有美丽的风光。而在巴黎－达卡尔拉力赛如此漫长的赛事中，更是将不同的风土人情集结在一起。不同赛段风格迥异的环境，在游戏细腻传神的勾画下给人以很深的印象，音乐方面更是着力体现了北非的风格。





当车手经过漫长的旅途，穿越了荒凉的不毛之地，最终来到充满活力的海滨城市时，胜利就在眼前了。当我看到电视画面中车手们兴奋地在海岸边飞驰而过，激起一片闪亮的水花时，我也被这样的欢快心情所感染，为这样一种不凡的体验所触动。

Paris-Dakar Rally

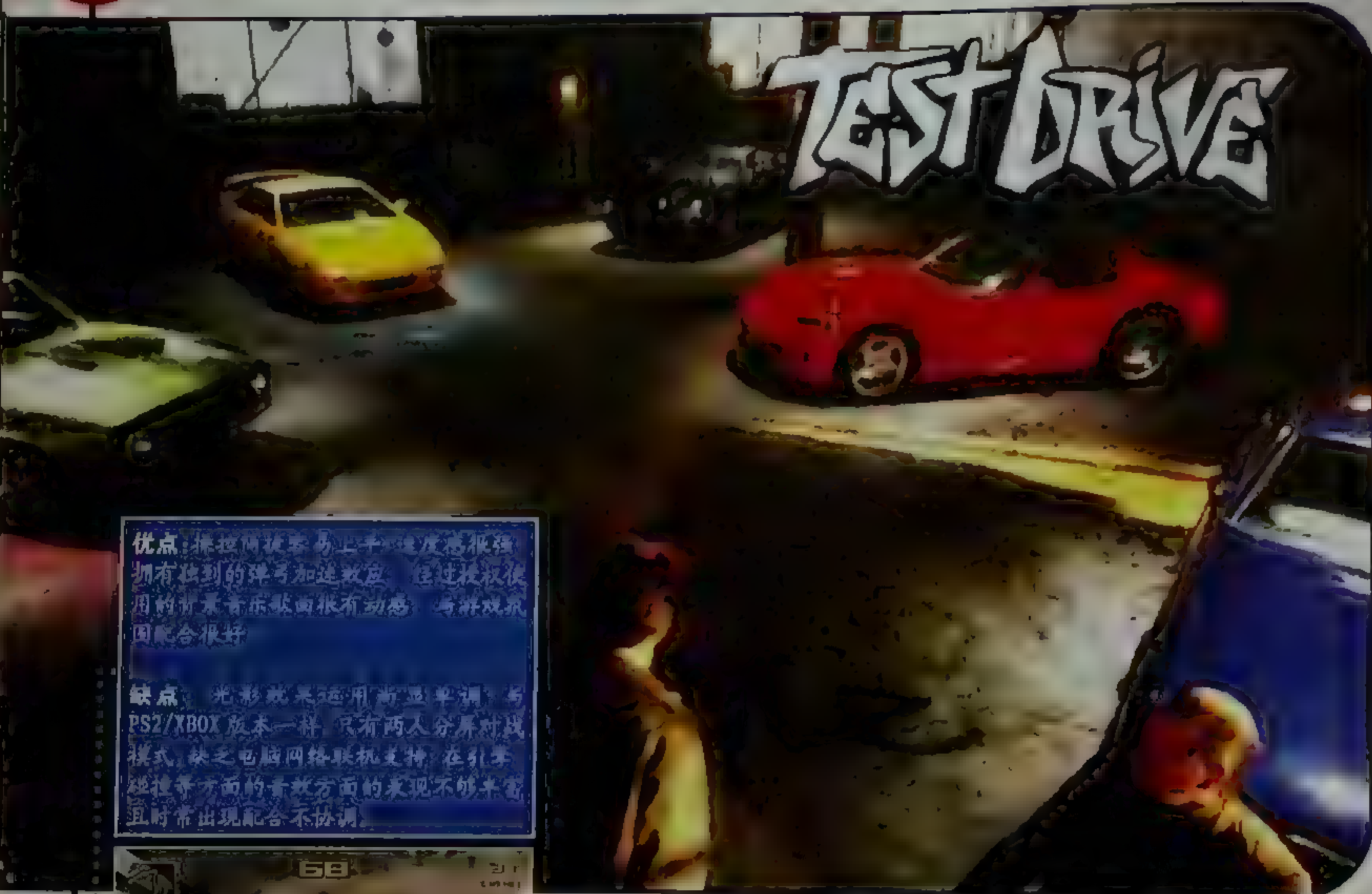
图像表现	■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■■□	拟真度	■■■
操控	■■■■		

出品公司：Acclaim
国内发行：世纪雷神
发行版本：1CD/WinALL
游戏类型：运动竞速【SP】
3D加速卡：D3D
3D声效卡：EAX
多人游戏：不支持
操控方式：键盘、摇杆、方向盘
出品日期：2001.9
官方网站：www.dakar-rally-game.com
最低配置：PII450/128MB、16MB显存 8速光驱 600MB硬盘
推荐配置：PIII600/256MB 32MB显存，950MB硬盘

新名车大赛

给速度一点颜色看看

Test Drive



优点：操控简便容易上手，速度感很强烈有独到的弹弓加速效应，经过授权使用的背景音乐极富动感，与游戏氛围配合很好

缺点：光影效果运用尚显单调，与PS2/XBOX版本一样，只有两人分屏对战模式，缺乏电脑网络联机支持，在引擎碰撞等方面的音效方面的表现不够丰富且时常出现配合不协调





无法回去的昔日

说起"名车大赛"（Test Drive，下文简称TD），不知此间的车迷玩家会有多少认知。但在电脑游戏的"中古"时代，哦，那大概是1987年的时候，TD实在可以算是电脑游戏界赫赫有名的金字招牌了。从一代到三代，不仅步步紧追CGA4色、EGA16色乃至90年代初最炫的VGA320×200×256色显示标准，成为电脑游戏画面表现的标尺级大作，同时它也籍由法拉利、宝时捷等超级跑车品牌的授权，吸引了众多车迷在TD所营造的城区乡野与电脑车手进行一场场狂飙对决，摆脱一次次警车追堵，为茶余饭后聊起名车时更添一份谈资。而闲情雅致的品车一族，则购进当年不仅昂贵、而且很难找到的魔奇音效卡，在"超级配置"的286上，享用着"名车大赛"中驱车四处漫游的闲适情调……伴随主系列的发行，还不断有令人垂涎的新车资料片、赛道场景资料片推出，令人感觉生活充满了期待。而当时"名车大赛"系列也在IBM PC、Amiga、AppleIIgs、SNES、Genesis等诸多平台上发行，可以说是竞速游戏中的人气之最。现在回想起来，真的令人感到很奇怪，一个赛车游戏居然可以满足那么多类型的玩家需求。



遁入世俗的车流

当《名车大赛Ⅳ》于广受好评的三代推出多年之后的1997年改换了制作公司Pitbull Syndicate再次推出，像笔者这样对"Test Drive"这个名字充满期待的玩家，却发现整个游戏给人的感觉变化了很多。因为从根本上来说，新作是不会允许你驾车四处闲逛看风景的，这就在无形中扼杀了"名车大赛"所拥有的灵气。恰逢同一时期，"极品飞车"系列自1995年推出后迅速占领了"名车大赛"原有的超级跑车、迷人景致与休闲感受的传统优势领地。有趣的是，"名车大赛"系列的新生代竟然也是由当时的电子艺界发行（包括在中国发行至第五代），名字则改为"车王争霸"系列和"疯狂大脚车"系列（Test Drive: Off Road）。

1999年，Infogrames接过了"Test Drive"的品牌，仍由Pitbull Syndicate制作推出了第六作，同时在此品牌下也继续发行着越野车系列的游戏。但这一切似乎都在使这一系列与经典三部曲的风格越走越远，渐渐沦为二流赛车游戏的平庸之作，而"名车大赛"这个名字，也渐渐被人淡忘。



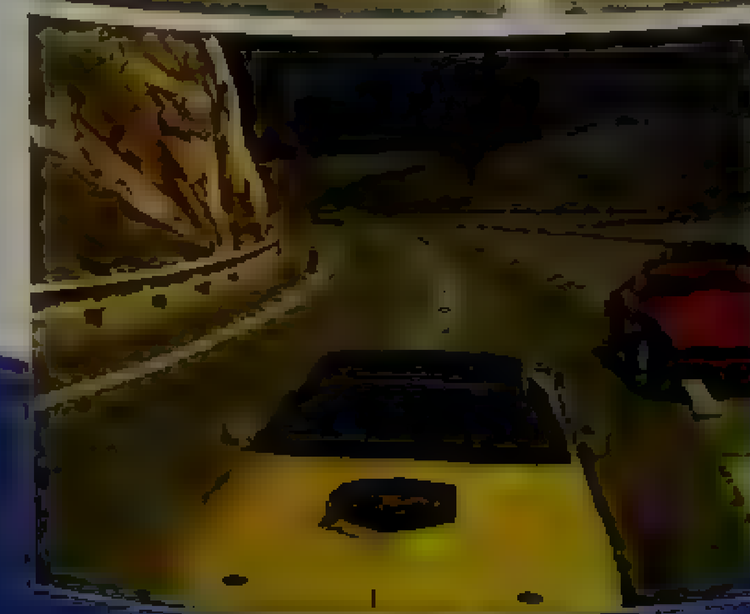
今日凤凰涅槃

絮叨了那么多史话，实在是因为"Test Drive"这个名字太富有传奇色彩。最近看到这个名字再次"赤裸裸"地爬上PC游戏的货架时，隐匿在心底那不死的回忆又被激活。先是名字上就令人急欲一探究竟。用国外玩家古怪的想法，大概是Pitbull不喜欢太"大"的数字，所以取消了原本应该是"7"的版本序号。无论如何，这的确是个不错的选择，至少表面上给人以重新开始、充满希望的感受。于是兴冲冲地装上游戏开跑。

基本上，《新名车大赛》属于动作型竞速游戏的类型，没有复杂的操控要求，只要有灵活的眼手配合，能够应付高速逆行、巷道急转所造成的兵荒马乱的场面，你就可以上路了。

游戏中你无法像前作那样自己购买新车，而是通过比赛中的获胜赢得游戏中近20种车型（全是运动概念车和美国本土车）。另外你也无法对车辆进行修改升级，惟一能做的定制工作是改变车辆的喷漆颜色。





完全的动作风格

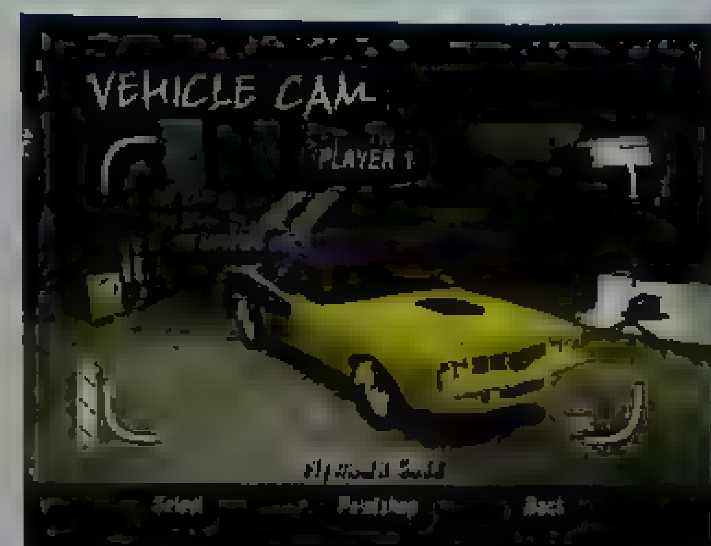
游戏中的赛道状况是白天与夜间配合城区及标准公路，营造了四大类型的赛区。

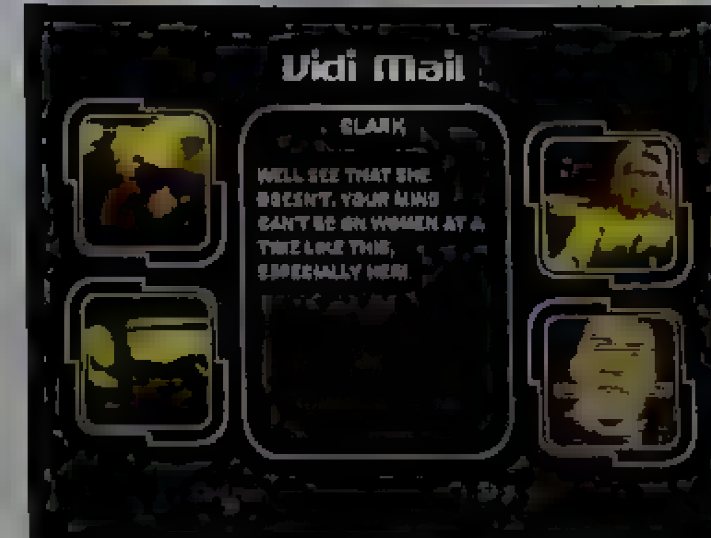
城区的街道两旁遍布行人和市政设施，夜间则灯火闪烁，整体场景的布置和动态可算是丰富，只是对于城市的光影效果运用尚有提高的余地，想想去年那部《纽约飞车》的绚丽街景吧。城区道路还算宽阔，但常常会遭遇直角转弯，这算是考验车手的重要环节了。

城区赛往往对时间有较苛刻的要求，因此除了尽量避免严重碰撞所造成的恢复延迟之外，也要善加利用赛程中设置的一些跳板，在享受飞跃的快感之外，还可以获得加时的奖励。不过就一个动作型竞速游戏来说，道路中的花絮内容还是显得少了些。车辆的物理效应方面自然是经过简化，在通常的弯道只需做提前准备时机拿捏准确即可轻松通过，在飞跃落地或碰撞时却能体现不错的重力和撞击力，对动作型竞速游戏来说还是不错的。显然制作组还处在摸索模拟赛车游戏与动作竞速游戏之间的结合点的尝试状态，既不像一些准游戏机类型的竞速作品那样极尽恶搞但充满趣味，也不像电脑模拟赛车游戏那么严谨（哪有撞得那么"惨烈"都还跟没事儿似的）。这样左右摇摆难以尽兴的立意，可算是兵家大忌吧。

不过TD最大的特色，则是在各种场景中都有相当真实的交通状况。在城区狂飙时往往会撞得物件横飞行人四散，颇有恶作剧的效果。而作为违章超速搞私人赛车的"飞车党"，最头疼的就是要面临复杂多变的路况，往往一个得意的高速急转，迎面而来的就是一辆公共汽车！疯狂地超车、眩目的闪躲，以及人仰马翻的混乱场面，是时时刻刻都在TD中上演的平常事。

然而一旦磨炼到能够在车流中穿行的水平，你就一定会为TD的速度感惊诧不已！特别是在公路赛段，保持一段无事故驾驶后，你往往会感受到特定路段中仿佛弹弓激发式的突发性速度增进，就像电影《速度与激情》中运用的高速镜头带来的感觉。要描述它，一个"爽"字就足够了！





为速度加上色彩

在最受欢迎的《名车大赛Ⅱ》中，你可以发现捷径、驾驶各种新奇的赛车，甚至可以自由地选择路线四处游荡探索世界，有时这比竞速更有乐趣。但很遗憾，真正的"名车大赛"的精神尚未回归。在《新名车大赛》中，你的赛事安排仍然很"功利"，你只有一种选择，一个目的。

纯粹的竞速毕竟是枯燥的，《新名车大赛》也在寻找新的突破。玩家在游戏中扮演一名街头落魄车手丹尼尔·布莱克，机缘巧合涉足一个代号"Test Drive"的地下赛车活动。赢取金钱和新车，游历旧金山、蒙特卡罗、伦敦和东京四地，与形形色色的车手在城区和公路上狂飙，加上不到最后就不为人所知的"Test Drive"的真正面目，所有这些也构成了一种奇妙的游戏氛围。

在《新名车大赛》中，也许你会发现不少技术和创意上有待提高之处，但你也肯定可以发现不少吸引你全情投入的迷人之处，因为它带来了一种车手的生活。■

Test Drive

图像表现	■■■□	创意	■■■■■
音乐音效	■■□	拟真度	■■■□
操控	■■■■		

出品公司：Pitbull Syndicate/Infogrames	3D声效卡：不支持
国内发行：未定	多人游戏：2人分屏
发行版本：2CD/WinALL	操控方式：键盘 摇杆 方向盘
游戏类型：运动竞速［SPT］	出品日期：2002.12
3D加速卡：D3D	官方网站：www.tdgame.com

最低配置：PII500/128MB，32MB显存，1.2GB硬盘




优点：作品的快节奏与流畅度，成功再现了火爆的NBA联盟

缺点：操控设计略显繁复，场外细节略显粗糙和单调




NBA LIVE 2003

I Love This Game!

文/苹果熟了

没有什么比 2002-2003 赛季的 NBA 更火的了！就连平素不爱篮球的女同事也在向我打听"大前锋"和"小前锋"的区别，男人们讨论的是后仰跳投（fade-away shot）与勾手投篮（hook shot）哪一个姿态更加赏心悦目。这一切自然和以姚明为首的中国移动长城联袂登陆 NBA 赛场有关。这不，就连离别 PC 系统一年的 EA 体育游戏系列"NBA LIVE"也回来了，这回电脑游戏玩家无需去艳羡 PS2、XBOX 玩家，我们又可以好好地在电脑上 Slam Dunk（大力扣篮）了！

重归PC的激情篮球

这次《NBA LIVE 2003》重金礼聘了新泽西网队的得分后卫基德（Jason Kidd）担任游戏代言人！这位去年率领网队历史上首度晋级总决赛的球星亲身参与了游戏的设计与开发，他表示，能够获邀参加游戏的设计以及成为游戏的封面人物是其莫大的荣幸，并且为游戏设计提供了自己的想法。有了巨星的加盟，加上开发者的努力，跨平台通吃 PC/PS/PS2/XBOX/NGC 的这款游戏甫一露面，就让人惊叹不已。EA 公司斥巨资打造的革命性的游戏控制设计系统——自由式控制（FREESTYLE CONTROL），是《NBA LIVE 2003》最大特色所在（这个系统在该公司的其他体育游戏，例如《FIFA2003》中，也得到了应用）。

自由式控制系统下的游戏和以往最大的不同就在于它使得人物动作有了更多的套路，许多在 NBA 现场直播中才能看到的球星运球、过人以及扣篮的"花招"，现在居然都能够在你的控制下于游戏中一一呈现。例如：仅仅是争抢篮板这一项，就加入了 30 多种抢篮板的动作。而为了更真实地模拟出真实球员比赛中的身体接触情况，还特意请到了 2 至 4 名球员同时进行对抗状态下的动态捕捉（Motion Capture），这些努力让游戏动作无比写实。

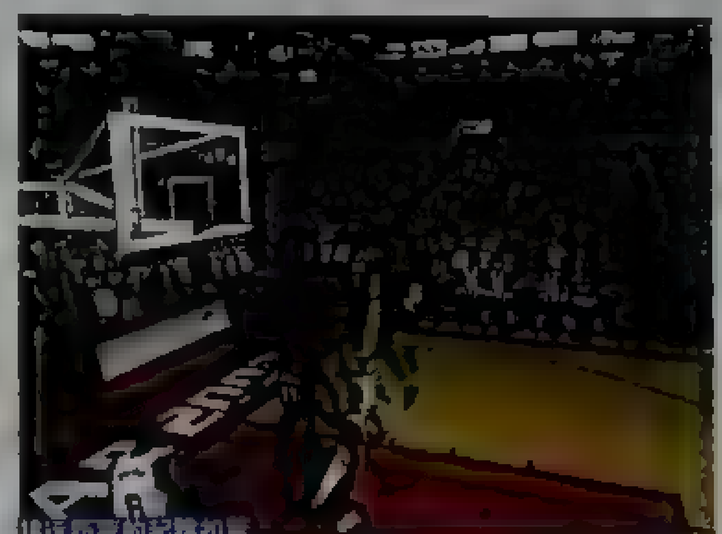
EA 公司的作品向来在画面上出类拔萃，《NBA LIVE 2003》更是做到了每个球员都按照真人模样加以塑造，瞧瞧"小巨人"姚明，"大鲨鱼"奥尼尔，球场上无不威风凛凛，杀气腾腾。游戏把场景的设计重点放在了球场上，而在场地外围的设计上，比如观众席，就保持了《NBA LIVE 2001》时的老样子，仍是纸板一样的简单造型。游戏画面华丽而流畅，丝毫不拖泥带水，加上完美的镜头控制，使得游戏如同 ESPN 上的 NBA 现场直播一样精彩。游戏可以选择 5 个视角来进行游戏，足以满足每个玩家的需要，但是稍觉遗憾的是视角的选择无法象《FIFA2003》那样随时改变。

EA 运动游戏的官方特性依然在延续，NBA 授权之下，游戏中能够使用所有 NBA 球队球员的真实名称和历届成绩，同时收入了 NBA 新赛季以及诸多历史资料，堪称一部 NBA 历年来的完整球队资料大全。但是由于游戏最后制作完成离新赛季开赛还相隔一段时日，所以仍有些数据不尽准确，比如：游戏中王治郅还在达拉斯小牛队。游戏中每个球员都会由四个图标将他们的类型加以标注，以便大家能够直观地了解球员的特点。四个图标分别代表三分球投手、盖帽高手、扣篮高手、紧贴防守队员，每个球员身边可能会标注 1~2 种图标。

操控与战术

当我第一次玩这个游戏时，还以为只有 S、E、D、X 四个键可以控制，但是仔细看看 OPITIONS，就发现自己的初体验是多么的肤浅，这里的 CONFIGURE CONTROLLERS（设置按键）值得好好研究啊，里面花样繁多的按键设置包括：OFFENSE/DEFENSE（进攻/防守）、PASS（传球）、SWITCH PLAYER（更换控制球员）、SHOOT（投篮）、TAKE CHARGE（制造撞人犯规）、SPIN MOVE/JAB STEP（转身运球和逐步推进）、REBOUND/BLOCK（篮板和盖帽）、CROSSOVER/HESITATION（跨下运球和假动作）、STEAL（偷球）、TURBO（加速）、ALLEY-OOP（空中接力）、LASTMANBACK（切换到上一个控制的球员）、BACKDOWN（背对篮框运球）、FACEUP（防守）、DIRECT PASS（用按键直接传球）、DIRECT SWITCH（用按键直接换人）、PLAYCALLING（战术呼叫）等等。虽然"理论"上键盘也可以玩这个游戏，但是要玩好这个游戏，领会到游戏的内涵，那就非手柄莫属了，而且最好是那种 8 键以上的手柄。在你的控制下，超过 100 种的进攻和防守套路将隆重上演，游戏中精心设计的运球技巧、球员的动作和那些大腕的招牌动作，尤其是他们的各种标志性灌篮动作，都会在屏幕上漂亮地出现。

电脑对手出色的 AI 将给你以最大的考验，他们远投出色，抢断凶狠，配合默契，似乎无懈可击。游戏中要取得胜利，选择合适的战术是最主要的，这比你的队伍中是否有奥尼尔、布莱恩特这样的巨星作用要大得多。游戏里一共提供 4 种进攻战术和 4 种防守战术供你挑选。具体如下



进攻战术：

POST UP：单吃对方防守球员之战术。进攻方持球球员背对篮框，运用身体倚住对手并护住篮球，伺机突然转身突破。

3 POINTS：3 分球战术。投篮命中率高的球员突然跑到 3 分线外远投。

ISOLATION：孤立战术。当球星带球进攻时，可运用其过人的高招单挑防守对手，往往可以晃过对方成功上篮。

PICK AND ROOL：（进攻方互相掩护）挡拆战术。

防守战术：

DOUBLE TEAM：用两位防守球员夹击对方进攻球员的战术。

FULL COURT PRESS：全场紧逼防守战术。

MAN TO MAN：人盯人防守战术。

ZONE DEFENSE：区域联防战术，每名球员负责一处防守。

必须特别提醒大家的是，这些战术一定要组合运用方能收到奇效，单独死板地使用是不可取的。比如：几个球员进行一番拆挡，吸引大部分防守球员的注意力后，由三分球高手突然拉到外围远投得手。这里还得提到游戏中的罚球设计，这引起了不少非议，那种靠瞬间按键决定准星的模式，让罚球比投三分球要困难得多，这显然有违常理。

看到这里，你可能会为这游戏的复杂和高深产生自然的畏难情绪，其实你不必担心，游戏也有完善的辅助系统来给玩家提供各种帮助。初次游戏，可以选择"训练"模式，进行各种动作和技战术的演练。不熟悉球队情况，可以进去其中查阅详细的球员资料，或者利用游戏中附带的转会系统来买进一些大腕球星，当然你也可以编辑已队球员资料或创造新的球员，将他们的各项属性提高一些。每场比赛之后，你可以得到最完善的 NBA 赛季即时统计资料，看看谁是赛季的得分王和篮板王，更可以保存自己最经典的球赛，让朋友有机会观看你曾经的光辉历程。



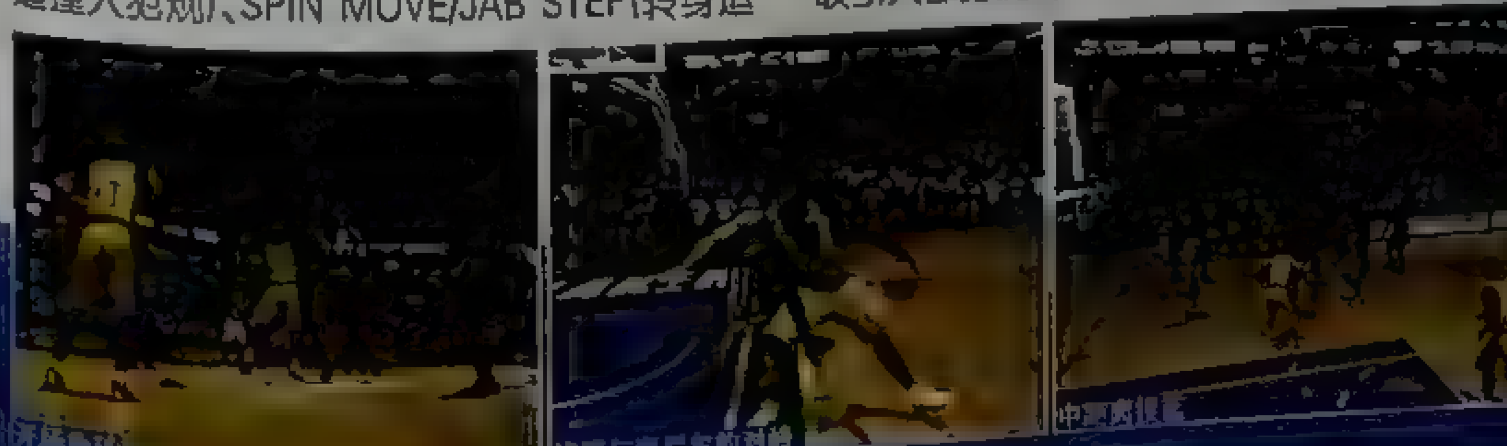
背倚对手，伺机突破

赛场外不灭的热情

游戏中让人印象深刻的是 EA 最擅长的赛场气氛的拟真营造，例如：全场观众各种各样的欢呼情景，比赛场地的灯光效果和四处闪烁不停的相机闪光灯，栩栩如生的 NBA 教练在场边运筹帷幄，替补队员对场上局势的扼腕长叹，还有比赛时刺激的摄影机特写镜头，以及赛后球员出场为球迷签名的情景！这些场外情景镜头加上宛如置身真正 NBA 球场的全新音效：球员的口哨声和叫喊声，以及比赛场上的与篮球有关的各种音效，让玩家无法不为这几可乱真的虚拟幻境所折服！

网络时代，和以往的游戏比较起来，联网模式不可或缺，游戏中可以通过官方平台联机比赛，也可以通过 IP 直接联网比赛，随着目前宽带的普及化，相信朋友之间来一场网上 NBA 赛事会是许多玩家今后新增的业余爱好。

"I Love This Game！" 这就是《NBA LIVE 2003》——有史以来最出色的电脑篮球游戏。■



NBA LIVE 2003

图像表现	■■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■■□	动感	■■■■■
操控	■■■■□		

出品公司：EA SPORTS	3D声效卡：DS3D
国内发行：奥美艺电	多人游戏：支持
发行版本：英文版2CD/WinALL	控制方式：键盘、鼠标、摇杆
游戏类型：运动【SP】	出品日期：2002.11
3D加速卡 D3D	官方网站：www.ea.com

最低配置：PII450/128MB，16MB显存，300MB硬盘

推荐配置 PII 700/256MB 32MB显存 700MB硬盘



哈利·波特与密室

Harry Potter and the Chamber of Secrets

献给所有孩子和永远有童心的人

优点：改良[illegible]难度适中，老少咸宜

缺点：[illegible]

在盘点 2001 年年末的收益时，EA Games 一定是喜出望外的。他们代理的、由同名电影改编的游戏《哈利·波特与魔法石》(Harry Potter Sorcerers Stone)一不小心成了北美地区最畅销的游戏之一。由此可以预见，制作者对于哈利·波特的再次归来投入了多大热情，总共有 7 个版本的《哈利·波特与密室》(Harry Potter and the Chamber of Secrets，后文简称 HP2)投入制作，PC 版甚至发行了包括简体中文在内的 23 种语言版本。值得一提的是，这 7 个版本的游戏几乎都是独立开发的，由于机能的差异和开发小组不同，没有一款游戏是雷同的。即便是 PC、PS2、XBOX、NGC 这四大平台上的版本，其人物设定、故事线和玩法也有很大不同。PC 版相对其他版本来说在图像上要逊色一些，好在其充实的游戏内容弥补了这一缺憾。

开放的世界 自由的玩法

和 PC 版前作一样，游戏仍然是从霍格华兹学园开始的，哈利乘坐的飞天车撞上了浑拼柳，哈利不得不将倒霉的荣恩从树上解救下来。在这之前的情节被几段动画一笔带过了，略显仓促。相比而言，XBOX 版的游戏至少从荣恩的家里就开始了，有哈利去荣恩家花园清理地精以及迷失在斜角巷的关卡，似乎更加充实，叙事也更加完整。不过并不能就此判断两个版本的优劣，PC 版游戏在霍格华兹的情节仍然丰富而充满趣味，引人入胜。

一眼看上去游戏的玩法没有什么变化：仍然是不断学习新的魔法，然后进入新魔法的挑战关卡，一路上不断地收集柏蒂全味豆和巫师卡，最后随着故事情节的深入去终结佛地魔的可怕阴谋，不过在细节上还是有很多改变的。首先，在学习魔法时，不会再像前作那样用鼠标画符，而是像跳舞机那样，在移动的光标经过某处时按下正确的方向键。还有，游戏中不但能靠吃到巧克力蛙补充血格，还可以收集anglers巴虫粘液和维根树皮配制魔药起到同样的功效，而且这些原料都是很容易收集到的。这样的改变更多是为了迎合那些低龄玩家，让游戏更为简单。另外，在前作中学到的魔法也被赋予了新的内涵。例如向滴腾兽施展路摸思魔法后，会看到附近隐藏的平台，注意魔法的效力是有限时和范围的。施魔法后，哈利的魔杖上会显示一个光环，过一会光环消失，魔法也就失效了。本来需要在光环照耀下才能显现的隐形密室，这时就无法进入。这种规则的改变实际上丰富了游戏的玩法，由于很多巫师卡就隐藏在这些密室里，无疑使游戏变得更加耐玩了。

和前作一样，游戏仍然仅有一个自动存盘档，这意味着一旦在哪里有巫师卡找不到，就只能重新再玩一遍游戏了。这无疑是开发者一个小小的阴谋，以延长游戏的使用寿命吧。本作还是在一定程度上进行了改善。现在整个霍格华兹变成了一个开放的世界，绝大部分的关卡都是可以随时进入的。这样一旦在某个关卡里有秘密地点或者巫师卡没有找全，还可以重新进去搜索。而对于魔法的挑战关卡，多玩几次还能得到更多的学院分。如果葛莱芬多的学院分在每次评比的时候遥遥领先，那么哈利就有机会进入奖励室——那是个全味豆的世界，看看哈利在有限的时间里可以吃到多少吧。

在另一方面，前作中占了很大比例的竞速关卡现在不是必修的功课了，虽然还有魁地奇比赛的设定，可如果玩家们实在对飞来飞去不感冒，甚至可以一场都不必参加。同样可以“选修”的功课是决斗社。有耐心的话，我们可以依次和十个等级的小巫师决斗，赢取更多的全味豆。

事实上，你可能总有几张巫师卡找不着，这时游戏新设定的交易系统就派上了用场。如果拥有足够的豆子，交易就算有了基础。和学院内外那些拿着豆子的家伙交谈，就能买到没收集全的卡片和魔药。而且这种交易可以讨价还价，买一张银版巫师卡有时要耗费近 300 个豆子，多试几次，或许 200 个就能成交。

开放的场景、决斗和交易都是很有意思的设计，不但解决了存档的小问题，而且使游戏过程更加友善和多样化了。

更多的密室 更多的巫师卡

正如游戏标题所显示的那样，游戏中充满了所谓的“密室”，总共有 110 个秘密地点需要找寻。其中相当一部分是不容易找到的，即便对成年玩家来说也不是容易的事。但这却是游戏吸引着玩家的重要因素之一。本来游戏的正常路线比较简单，根本不需要攻略就可以畅行无阻，多少有些乏味。而秘密地点的设计多少可以改变这一点，因为它是细心加耐心的考验，考察玩家的观察力。如果你有志向去把这些秘密找全，会发现魔法学园真正是个藏龙卧虎的地方，一个不起眼的地方可能就隐藏着大秘密，原来完好的墙壁可能打开一道暗墙，本来平整的地板或许会露出一个暗室，甚至一幅挂倒了的画像都可能暗藏玄机，当你觉得整个场景里到处都可能是秘密地点的时候，那真是个奇妙的感觉。

巫师卡大厅，可不是轻易可以进入的

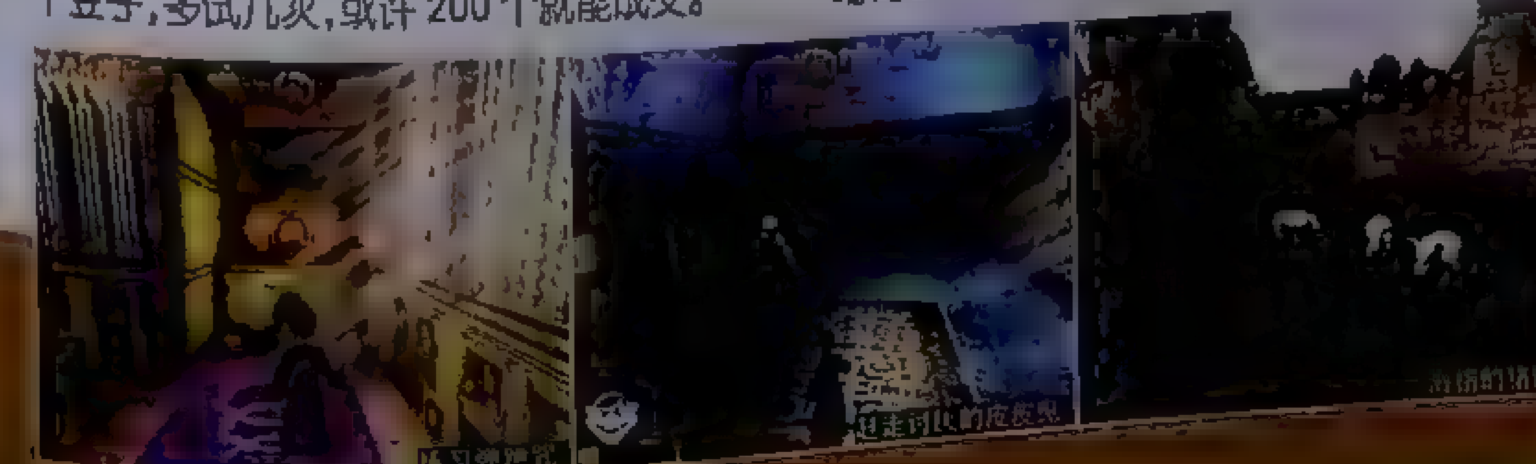
同样，游戏中有 101 张巫师卡需要玩家们去寻觅。和前作区区 25 张卡片相比，这次的巫师卡系统要复杂的多。其中有 50 张铜版巫师卡，这是最容易找到的卡片，甚至你不去找它，它都会在显眼的地方恭候各位。铜版巫师卡的好处是显而易见的，每找到 10 张，玩家的血格就会增加一条，这样在游戏结尾大战蛇妖时就有 6 格血了。银版巫师卡的收集就要艰难一些，往往放在一些很难发现的秘密地点里，或是玩家最容易忽略的地方。找到所有 40 张银卡片后，就可以去移动的楼梯二楼，将尼克发现的秘密开启。这是个名副其实的奖励关，当集齐最后 11 张金版巫师卡时，可以在一个特别的大厅里欣赏这些卡片。靠近哈利波特的巫师卡看看，背景中还在燃放着烟花呢！巫师卡的设计的确是这个游戏的亮点之一，至少当笔者徜徉在缀满巫师卡的大厅时，才真正感觉到这款游戏的魅力所在。

大战蛇妖 这就是最终 BOSS

更多的轻松和欢乐

看看巫师卡上都写了些什么吧。或许大家习惯了打打杀杀，很久都没有看到那样令人捧腹的话语了。HP2 中很可贵地保留了罗琳女士的幽默感，人物的对话始终风趣诙谐，配音也相当出色。从不太多的对话中我们能领略到洛哈教授的轻狂、妙丽的高傲以及卫斯理兄弟的友善，可以说开发者在塑造人物上还是下了一番功夫。特别是在哈利变身成高尔之后，连声音也变得像高尔那样低缓和迟钝，听起来令人捧腹。应该说开发者很好地还原了原著的风格，在华丽的背景音乐衬托下，霍格华兹的气氛始终是轻松而平和的，令人神往。而巫师卡上的说明文字也为我们勾勒出了一个可爱的巫师世界。也许在游戏中缺乏必要的高潮和刺激，但起码这里是令人放松和愉悦的。

总的来说，HP2 很好地发展了前作，有更大的自由度和更多样的玩法，难度仍然不高，巫师卡的收集成为最吸引人的地方。开发者并没有因为游戏是电影的附属品就敷衍应付，设计上还是花了一些心思的。不过游戏简陋的界面还是明显地打上了电影衍生物的烙印，赶工的痕迹十分明显。唯一可贵的是，游戏中还是不乏乐趣所在的。■



Harry Potter and the Chamber of Secrets

图像表现	■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■■■□	故事性	■■■■
操控	■■■■		

出品公司：美商艺电	3D声效卡：DS3D
国内发行：美商艺电	多人游戏：不支持
发行版本：中文版 1CD/WinALL	控制方式：键盘、鼠标、摇杆
游戏类型：动作/冒险【AC/AD】	出品日期：2002.11/2002.12(中文版)
3D加速卡：D3D	官方网站：www.ea.com

最低配置：PII300/64MB、4MB显存、600MB硬盘
推荐配置：PII500/128MB、16MB显存



优点：类似影片的情节衔接方式，灵巧道具的使用，以及某些特殊关卡的独特体验

缺点：有失间谍本色的游戏风格设计

詹姆斯·邦德007:夜火

James Bond 007:Nightfire

枪林弹雨中舞蹈的“幽灵”

文 / 善良的大灰狼

詹姆士·邦德，代号007，英国军事情报局第六局秘密特工，专司处理涉及国家安全之特别任务。

作为全球最富盛名的王牌间谍，同时也是最受女性喜爱的魅力男性之一，詹姆士·邦德尽管只是一个虚拟的人物化身，但多达数十部的畅销小说和热门电影仍然将他捧上了无以复加的高位。也正凭借于此，当2002年11月，第20部007系列电影——“Die Another Day”（后文简称DAD）正在全球公映之时，一向擅长炒卖题材的美商艺电也立刻将手中早已准备好的007游戏《詹姆斯·邦德007：夜火》（James Bond 007:Nightfire，后文简称NF）摆上了柜台。由于这是自RARE公司《007黄金眼》（Golden Eye 007）之后，全球第二款007游戏，同时也是第一款电脑平台上的007游戏，因此无论电影迷还是游戏迷，对于这款作品都充满了无限的期待。满怀着欣喜的心情，我们进入了游戏。



当007不再风流倜傥

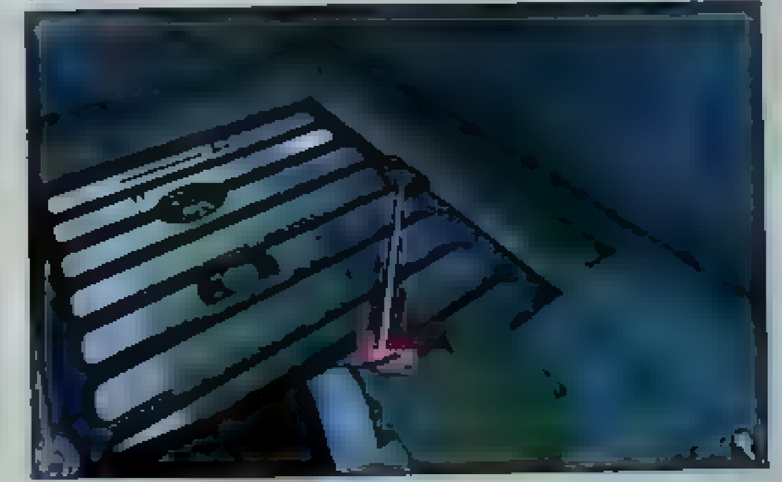
当那熟悉的米高梅公司狮头标志闪过之后，007系列电影中一贯颇具特色的美女热舞开场出乎意料地展现在电脑屏幕之上，但更让人惊喜的是，或许是为了要营造出电影般的效果，开场部分全部由真人演员演出，而非电脑游戏惯用的动画CG。热舞完毕之后，现任007电影扮演者皮尔斯·布鲁斯南的照片呈现在了游戏主界面中，看来此番EA公司为了借电影声势推销游戏可谓是煞费苦心。

相比之前由RARE公司开发的《007黄金眼》，NF在剧情内容上与同期上映的DAD并不相同，因此无论玩家之前是否看过影片，这次我们所要面对的都是一个全新的任务，没有人能够事先得到提示，我们必须靠自己的力量来完成。这样的设计虽然保证了剧情的原创特色，但与此同时却也带来了无法同电影互动的遗憾，特别是当游戏的原创剧情并不如影片那般精彩时。NF将007由一桩武器走私案中引入了一场针对世界的恐怖活动。同为老掉牙的主题，但电影却与游戏在表现力方面有着极大的不同。影片可以通过线索展开，人物对话交谈而使整个荒谬的故事拥有可存在的依据，而NF作为一款游戏，其中只有简单任务提示和动画过场交代的设计，则让人实在无法体验到危机的存在。更让你感觉失望的是，虽然游戏设计人员也按照著风格加入了美女同伴，但这些美人的出现却令人感到唐突，同时名人的作用也不明显。笔者实在无法想象，如果詹姆士·邦德缺少了风流倜傥，转而成为了一个孤胆枪手时，是否还会有往昔的魅力，吸引人投入和扮演。



间谍？还是反恐战士？

Gearbox Software的名字或许并不出众，但如果说到他们开发的《半条命：对抗力量》（Half-Life. Opposing Forces）和《反恐精英：冰点形势》（Counter-Strike: Condition Zero），相信大部分的玩家都不会感到陌生。有了如此的经验，还利用了半条命的改良引擎进行量身打造，NF本应非常出众。但要明确的是，007毕竟只是间谍，而非反恐战士。当玩家常常手持着武器，在楼道街巷之间，与敌人正面对抗时，游戏本应有的乐趣也由此丧失殆尽了。身为间谍，杀人本只是无可奈何的最终手段，但此番却成为NF中的家常便饭。

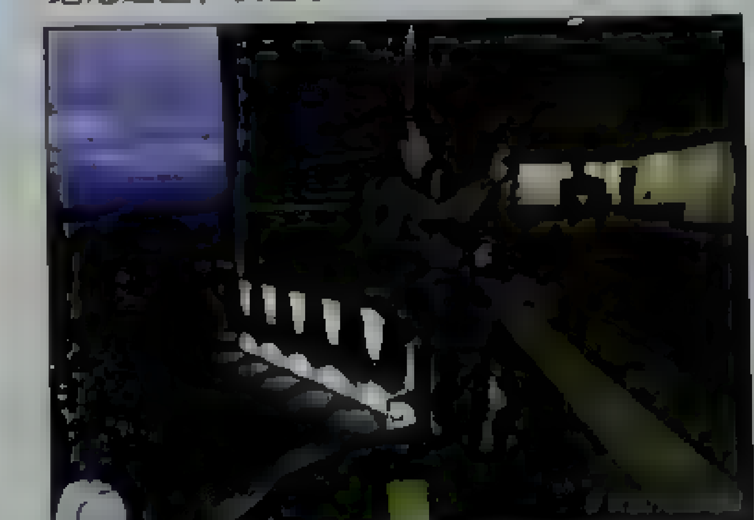


不知是否是游戏设计人员想让007具有些张扬的性格，游戏之中偷袭杀敌的可能和要求少之又少。另外，007的武器配备也大有问题，除了手枪和微冲可装备消音器外，其他的武器发射时声响之大让人吃惊，眼前的007已堪称标准的动作英雄了。NF的PC版上市之前就已宣布将取消家用游戏机版本中的驾驶和飞行任务，同时作为对电脑玩家的补偿，制作小组承诺会提供一些家用机版中没有的特色关卡。但最终这一承诺似乎又一次落空了。游戏中根据剧情的需要划分出不同的章节关卡，关卡之中另又分为不同的任务片段，虽然每一关卡都有不同的任务目标，但实际操作起来，却全都是一路杀将过去，消灭所有敌人就可以收工了。尽管任务之中，也有少许特别的潜needed关卡，但破关的秘诀却仅在于小道具的简单使用。某些原本颇具特色的道具难有用武之地，这不能不使人深感遗憾。



精彩的道具与协同却失的战斗控制

随着FPS类游戏的发展，游戏的控制也越趋简单，甚至在某一程度上形成了一种类型默认。因此，当玩家进行第一人称射击游戏时，很容易就可以轻松上手，但NF却没有这样做。大多数射击游戏，都将数字键映射为不同武器的选择键，这样当战斗发生时，很容易切换武器，而NF中的武器切换却仅有一个「G」键，玩家必须呼出切换界面，轮换着选择改变武器，这使人在战斗的紧要关头经常无故战死。对应武器的切换使用，出品自Q实验室的秘密道具同样需要呼出切换后才能使用。这样又导致了另一种致命危险时常发生，当玩家正在使用道具之时，突然出现敌人，死亡的可能性大大提高。平心而论，Q实验室出品的道具都各具特色，X光眼镜可以在黑夜中看清一切，但能量有限，不能长时间连续配戴；配制强力挂钩的手机可以在恶劣环境下绝地逃生；装备了激光器的手表可以切割开任何金属锁具等等。虽然这些道具有着种种强力的功效，但使用起来却似乎颇为牵强。前方已经是枪声大作，敌人成群攻来，这边却要面对一个挂着明锁的铁栅栏使用手表激光器才能进入拿到药品，为什么不能用武器直接破坏锁具开门呢？只因为这样一来，道具也就没有了用处。由此可见，在提供如同电影中一般精彩强力的小道具的同时，游戏设计人员不得不为这些道具的使用，人为地限制了一些游戏中本该出现的灵活互动。这也使得游戏的自由度大大减低，玩家必须依照设计者所事先设定的路线前进，否则不能通行。



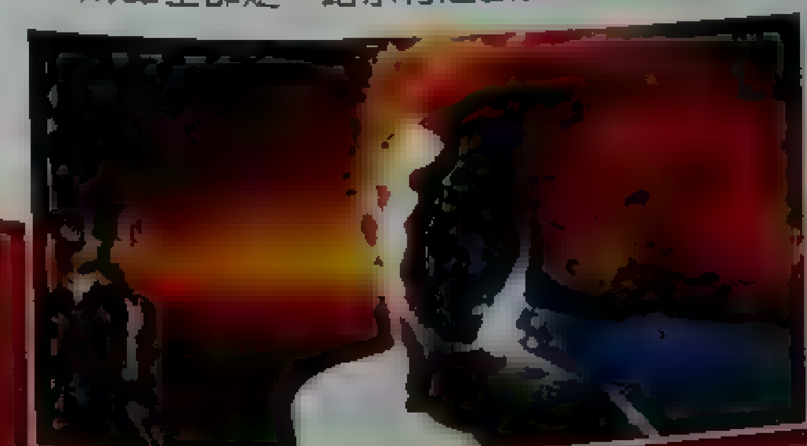


引擎的延续

NF使用了改良过后的半条命游戏引擎，同时根据游戏的特色，设计人员还为引擎加入了众多新的特效和功能，因此整个游戏的画面在足够配置的硬件条件下，效果非常出众，特别是对于室外场景的渲染，在其中小岛任务关卡中，那水天一色的绝妙美景简直可以媲美电影的效果。同时由于半条命引擎对于多人联线游戏功能的强大支持，因此NF最多可以支持32人同时进行联网战斗，当然要获得如此的福利，玩家必须有EA的联网对战ID识别码。和传统的FPS游戏一样，在多人游戏部分NF也提供了多种游戏模式可供选择，游戏的引擎将曾经大获成功的设计再度转移到了NF的身上。也许是借鉴了以往开发作品的经验，NF中的敌人AI设定较为出色，一旦发现风吹草动，他们就会马上警觉，同时敌人的隐藏水平也非常之高，时常埋伏在一些不容易发现的角落，如果玩家稍不小心，很容易被狙击而死。这样一来，相对适于横冲直撞的你不免显得有些矛盾。另外，游戏引擎还缺少物理反应系统，当敌人被枪弹命中之后，只会顿一下，不会因为被击中了不同的部位出现不同的反应，让人很难了解对方的受伤程度，只能用枪乱扫一气，直到敌人全部被放倒，浪费了弹药不说，枪声大作，又会引来更多的敌人。



相比同期上映的影片，NF的表现实在有些让人失望，尽管其作为电脑游戏史上第一款007游戏的号召依然让人心动，但是当10数个小时的间谍冒险过后，除了能对其中的杀敌技巧略有心得之外，其他的实在找不出什么所得，跟电影沾边的游戏真的难出精品吗？■





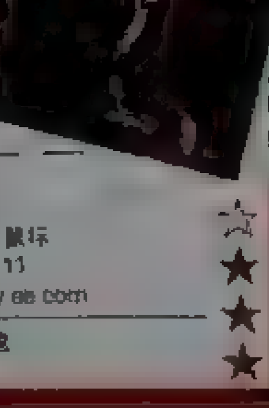
James Bond 007:Nightfire

图像表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■□	动感	■■■■
操控	■■■□		

出品公司：Gearbox Software	3D声效卡：EAX
国内发行：美商艺电	多人游戏：支持
发行版本：英文版 2CD/WinALL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：动作（AC）	出品日期：2002.11
3D加速卡：D3D	官方网站：www.ea.com

最低配置：PII500/128MB、16MB显存 900MB硬盘

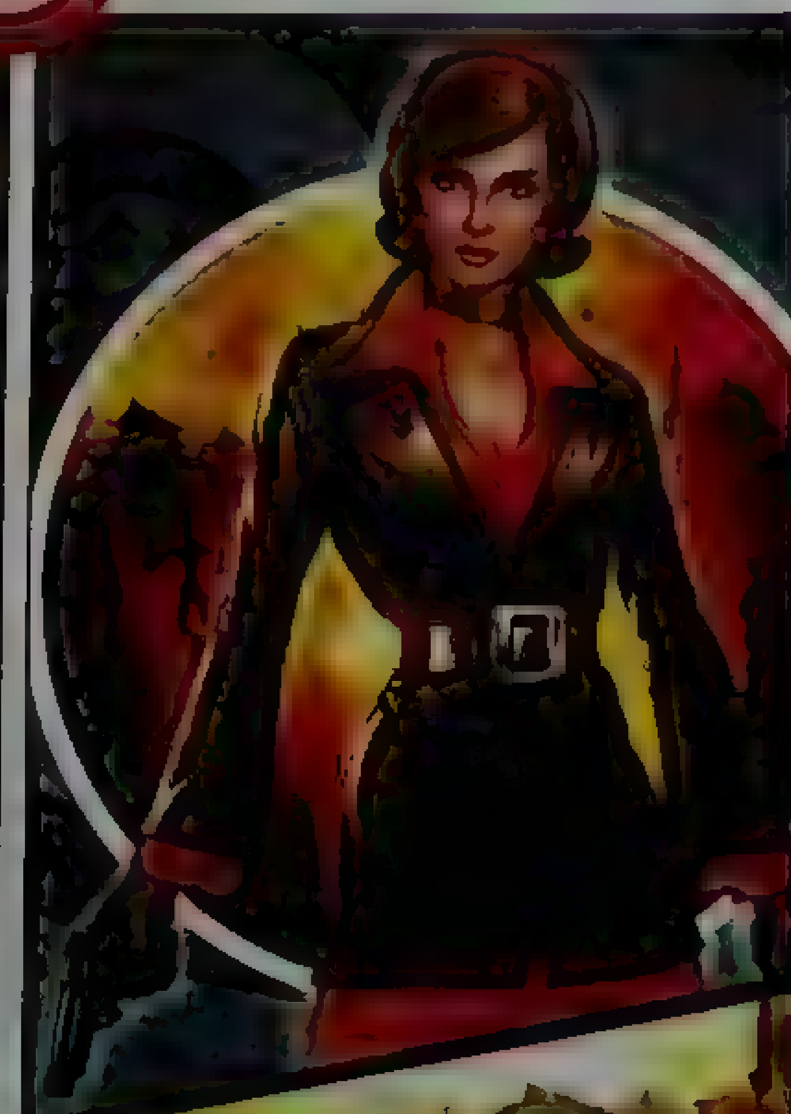
推荐配置：PIII800/256MB、32MB显存



大作批评

不提最好的优点，只讲最糟的缺点！

文 / 苹果熟了







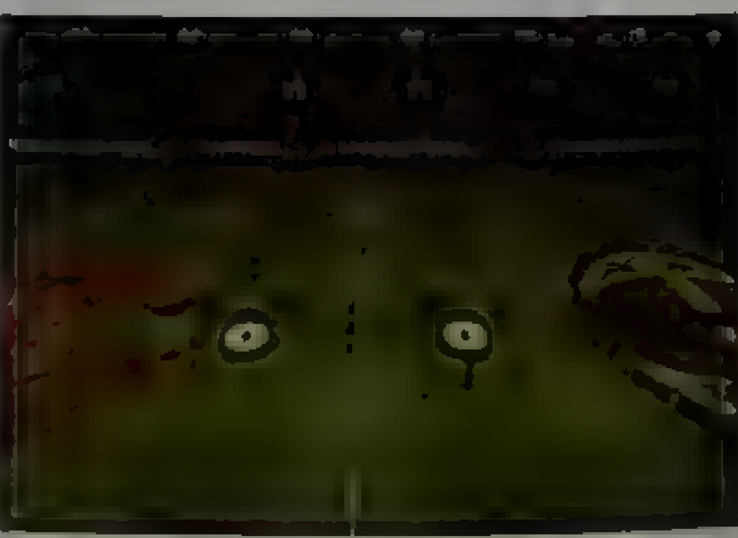
初次接触，很容易感受到《足球 2003》（FIFA2003）扑面而来的新意和锐气，但是如此大幅度的改变也必然伴随着大量 Bug 的产生，这个系列短暂的开发周期也是症结所在。

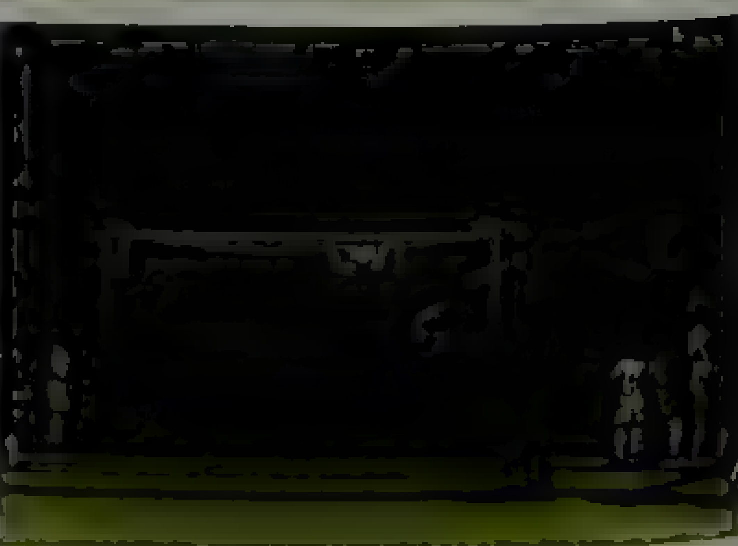
从这次开始，FIFA2003 不支持 Voodoo 3、NVIDIA Riva 128、Intel i740 、S3 Savage 4 等等这类在国内还存量丰富的显卡，遗憾的是游戏对 TNT 和 TNT2 级别的显卡支持一样很糟，使用这类显卡的玩家会出现贴图错误、细节缺乏（比如画面上球员背后的名字、号码都看不见）的现象。

"幸运"地进入游戏后，你会对新的菜单模式大伤脑筋，过去的那些经典菜单都跑哪儿去了?！怎么会设计出这样一个繁琐的分支极多的树形结构，层层点击进去，有些设置还是不容易找到，退出来又会忘记刚才在哪里改动了。完全没有简洁友好的设计理念，强烈呼吁 EA 公司的开发人员重温一下软件工程学。众多玩家最喜爱的"编辑球员"选项被抛弃了，呵呵，这可让一部分人挺扫兴的。更要命的是，有些选择用的左右箭头设计得不太容易点击，就拿调整阵形的左右箭头来说吧，从 442 换到 532，真让我出了一身汗，还以为新买的微软红光鲨鼠标出毛病了。在球队的设置上，依旧延续《世界杯 2002》（FIFA WORLD CUP 2002）的做法，还是没有荷兰这样的老牌强队，世界杯不是已经结束了吗?！

引擎的更换带来操控方式的改变和攻守思路的不同，但是开发小组依旧没有为玩家设计练习模式，可能他们以为玩家不需要这个，但是仅仅一个争抢头球的操控方法，就足够让玩家头大了，更不用说一些过人技巧等等的微操作了，这里的深层次原因实际就是游戏操控方面的缺憾。阵形的排列选项虽然不少，但是依旧缺少如 3-4-3，3-5-2 等等常备阵形，完全可以设计成任意改变的阵形（最好设计成鼠标在球场地图上任意拖放的设置方式），就是那种极其 BT 的 1-1-8 也能够排出的模式，相信这不是设计上的难题。在球员的动作上，不管是世界足球先生还是小国的无名小卒，转身趟球、抢断停球的动作都很大，让对手很轻松就能够加以拦截。有些动作非常可笑，例如：球员故意漏掉队友传来的球时，周围数个对方防守球员会傻傻站住，眼睁睁看我停到球再来追。又如：对方前锋射门后，被我守门员扑出，但球未出禁区，在我后卫脚下，这时纵然周围有 5 名对方队员，我只有 1 名后卫，他们也会乖乖地往回跑，而不会上前围抢。除了以上举的两个典型，游戏还有一个得分大甜点，就是中卫突破单刀法：如果你采用 442 阵型，在进攻时，对方一般会有两名后卫死盯你的前锋，如果你的中卫得球，在中路往前突破，对方就只有中卫在后面穷追不舍，而那两个傻后卫还是会盯你的前锋，不会来堵截你，这样就可以在中路简单获得单刀机会。笔者在 WORLD CLASS 级别中，选择埃弗顿队，运用上述法则让在咱们甲 A 中从未有过进球的李铁轻松成了射手榜头名。另外，还有一些让人啼笑皆非的错误：守门员还是永远不会被罚犯规，当然更加不会被罚离场，他们扑对方单刀球从来不会失误。欧洲冠军杯的比赛在游戏中竟然安排在下午踢，这实在是小儿科的常识错误。

总体而言，FIFA2003 体现了该系列将来的发展方向，无法避免大量简单而重复的 Bug 同样是该系列的光荣传统，在目前的 PC 游戏中，EA 公司依然是足球游戏的垄断者。■









要对这样一个在著名游戏网站 Gamespot 上获得了 9.3 的惊人高分评价的游戏批评一番，实在要有些胆量，请大家首先原谅我以下"鸡蛋里面挑骨头"的举动。

和前作比较起来，这次的游戏减少了过场动画，但在安装过程中需要多达 1.4G 的空间。然而就笔者通关后的感觉而言，容量的增加并未带来游戏的延长，整个过程似乎比一代还要容易。游戏所强调的是尽量少杀戮，而以隐秘行动为主。但游戏出色的引擎没有开发一个视角的切换功能，单一的第一人称视角无法很好地体现隐蔽行动的精髓，另外就是剧情的设计，真正有意思的能够难倒玩家的谜题完全没有，这方面反映了开发者的创新不够，这样有两个不好的后果，其一是游戏时间的缩短，某些关卡很容易就过关了，没有挑战性。其二是谜题设计得不足，浪费了游戏中那些高科技的和高整合度的武器装备，比如多功能枪和疯狂猫咪，估计大部分玩家都拿到了这些装备，但是自始至终却成了摆设而已，没有发挥实际的妙用。

游戏在剧情和关卡设计上有虎头蛇尾的感觉，开头不错，结尾虽然比较出人意外，但感觉很生硬和仓促。其中设计一些高生命值的 Boss 实在让游戏的真实性和趣味性大打折扣，靠这样的手段来增加游戏时间也是十分肤浅的，尤其是那位浑身打着石膏、坐在轮椅上的 Volkov，他旺盛的生命力可真让人觉得好笑。有些设计经不起仔细推敲，例如美女怎么能够轻松搬动敌人尸体，尤其是那些体重如牛的俄国大汉，幸好后来有了化尸香水这个道具。

游戏对电脑配置要求很高，而且对系统的兼容性有些问题。如果你是 TNT2 级别的显卡，那么就不要打这个游戏的主意了。游戏在 XP 系统下运行流畅，但在 WIN98 系统下，尤其是中文简体 WIN98 系统下，可能不能进入游戏，这个问题目前似乎还没有一个很好的解决办法。游戏 Load 的时间超长，就算是 Quick load 也得让你等上 3、5 分钟，这完全是设计程序的失败。

游戏中有几关要用到的交通工具——雪地摩托在使用时不易掌握，有些爱玩 QUAKE 的玩家都被这油滑无比的东西晃晕了。还有就是一些视线上的死角问题，加上经常出现的人物穿墙破壁情况，这都多少让人感觉不快。再就是鼠标的使用上，虽然改进了前作中的重大弊病，但依旧不能让人满意，游戏时有些迟滞效应。

游戏的结尾似乎埋有伏笔，隐藏在 UNITY 内部的奸细没有得到应有的下场，希望在游戏的下一代中，有更好的系统设计和剧情故事让玩家满意。■



大作批评

天龍八部

智冠科技历来是武侠 RPG 游戏的生产大户，时近隆冬，终于拿到了该公司的年度大作《天龙八部》。这游戏实际上称为《天龙八部群侠传》可能更加合适一些，这种开放式的武侠角色扮演游戏模式自从《金庸群侠传》当年大红大紫后就屡屡被各公司原样照搬，遗憾的是至今未能有青出于蓝而胜于蓝的作品面世。

游戏同样是以一个初涉江湖的小虾米为主角，但他的武功底子实在是太低了（换个角度思维，或者是敌人太过强大了）。在游戏之初，你遇到的最大问题是，如何将手无缚鸡之力的主角提升到能够对付一般小混混的程度。这中间需要做的就是不断地与自家的两个武师切磋，但是提升的速度相当之慢，对各位的耐心是空前的考验，而且不要幻想有什么捷径可走。在这里耗费几个小时后，你应该可以把和武师的几段对话倒背如流了，主角的武功等级也就到了 5 级之上（笔者推荐最好是 10 级以上），这样才能够出去勉强与那些小强盗、小野兽抗衡。保守的估计，有 1/3 的玩家还没到这一步已经把游戏 delete 了。很难理解开发者为何要把游戏的开端做得如此乏味和无聊。

这款游戏的画面实属一般，其表现力不能代表现今程序开发的发展水平。游戏中的画面有三类：大地图画面、中地图画面以及一般游戏场景。大地图画面的流畅度不够，特别是人物按住 Shift 键跑动时，画面并非平滑卷动，而是表现出明显的跳帧现象，这显然不是电脑配置过低的原因。中地图画面是游戏的创新之处，采用中国水彩画面，但是画面中可去的地方太少，多少有些令人失望，同时也让笔者对这个设计是否必要存在产生了怀疑。一般游戏场景和大多数同类游戏没什么区别，在反映山野风景的场景中，采用了比较简单和省事的实景相片做背景，比如黔岭画面。实际上这里如果能够采用中地图画面的中国水彩画技法表现，就更加能够渲染出游戏的中国特色，当然这不过是笔者的一己之见。

正是在一般游戏场景中，游戏出现了极度影响玩家心情的 bug，那就是在一些过渡性的小场景中，比如：阳江港、喜山村、香山渡等等，很容易出现人物走在画面边缘时卡死的情况，如果你在这之前没有存档，那就只有追悔莫及了。这里还介绍一个游戏开始阶段大多会遇到的情形：在擂鼓山场景时，门口会遇到两人，继而开始打斗。敌人一旦发出散毒时，就会出现当机或者直接跳到 windows 桌面的情况。据说现在有官方升级补丁已经解决了这个问题。

《天龙八部》的特色在于非单线性的游戏流程以及丰富的练功种类，但游戏的系统存在不小的设计误区，给玩家带来一些不必要的麻烦。例如：游戏中的装备物品方式，鼠标拖放做得很不理想，往往需要多次尝试才能把物品拖到你想放置的区域，这样的 bug 在练功搭配界面上尤显突兀。模仿暗黑的快捷物品栏本来就只有数格，每次进入战斗还得刷新一下才会显示物品，简直是莫名其妙。给予物品和金钱的设计更是前所未有，同类游戏中的"自动给予"在这里被设计者坚决地抛弃了，代以去物品栏点击后再把东西往画面边缘拖的方式，个中原因真是让人百思不得其解。此外，踩地雷的遇敌方式也让游戏的亲和力大打折扣。还有一些形形色色的小 bug，例如做为卖点之一的游戏寻呼机，就很难登录上去，形同虚设。凡此种种，欲求解药，不妨多多访问智冠网站，等待其 1.X 版本的升级补丁吧，反正出得挺勤的。■





我们的DDR

文/孙晓迪

（一）

上了大学，学习相当宽松。闲得无聊的时候来到久违的网吧，听着现在已经是大红大紫的CS里的上弹夹声音此起彼伏。空气闷热潮湿的网吧，我一直怀念却无法动笔的我们的DDR突然无比清晰地浮出水面。

最先在我们那伙人里玩2001年冬天已经在电脑游戏中独占鳌头的CS的是大牙。高三的大牙做了很多“事业”：个人主页、FLASH动画、为人装机等等与高考内容八竿子打不着却可以推动中国IT业发展的“光辉事业”。关于游戏，他一个人不声不响地背叛了“星际”而投向了CS。11月份的大牙默默地使用着他的AWP，有些孤掌难鸣的滋味。

最先发现大牙和CS“亲密接触”的是“苹果”——我的同桌。

同桌这个人要重点介绍一下。她是我迄今为止发现的最有活头的一个人。她长得漂亮，很前卫，心眼儿也不坏；而且她这个人整个就“五毒俱全”，什么桥牌、麻将、电玩样样精通。哪天在网吧看见一美女口里不依不饶，联机胸有成竹游刃有余，千万别惊讶，我同桌也。高三的同桌成绩从来没有下过头十名，真不知道她是咋整的。坐在她旁边，只有跟着她混的份儿。

同桌没事时喜欢逃课一个人在网吧玩游戏。还处在“红警”阶段的她，有一天在网吧里和大牙巧遇，然后将大牙一个人的“事业”发扬光大。

她是这么向我宣传的。

“小D（该杀的语文SIR将D念成升调，结果我有幸与鲁迅笔下的人物重名），你出名的机会到了。”

“啥？”当时刚从周公那里回来，思维不清晰，嘴里老和尚念经似的念叨着文言文。

“大牙玩的那个FPS‘倒恐’巨好玩，你可以使用各种现实存在的枪支，杀人无数，成为警界精英，不过我更想当个土匪……”同桌的话里洋溢着兴奋。

然后我说：“苹果，咱没听懂啊！”为了更好地表达这个意思，我又傻乎乎地挠了挠头。

同桌做伏倒状。

再谈谈玩CS前我的状态。

首先，生存目标是考大学，偶尔会“头悬梁，锥刺股”地用功；其次，活着的意义在于享乐，不放过任何能够玩的机会；再次，有时会惶恐会惴惴不安害怕明年七月死无葬身之地，有时又一脸不在乎听天由命得过且过玩够了再说；总之，是介于好学生和差学生之间的“中间产物”。

在此之前逃过课，与同桌的两天不见人影相比，我只算是小打小闹，顶多早自习不去，躺在床上醉生梦死做些诸如保送B大、免试被F大录取的白日梦。最高记录是一直做梦到中午12点，然后被老李的电话给叫醒，吓得穿着拖鞋赶到教室听他老人家的“哼哼”教导。

当时的我，关于什么“红警”、“星际”还都是一头雾水，被同桌称为“最笨的坏孩子”。

记得特别清楚，那天是礼拜四，没老李的课。即是说，没课的老李一天不会出现。进行完数学模拟考，我和同桌一脸欲哭无泪的表情。

“什么天杀的破题！我三个大题没做啊！”我在沉默了30秒钟后爆发出一句比较哀怨的话。

“他妈的高考！见你的鬼！小D，倒恐去！”一开始便叫错了名字的同桌从此以后称呼“反恐精英”都与别人不同，只有我们的DDR听得懂。

结果，我心里还在为数学耿耿于怀，身子却被同桌不由分说坚决果断地拉到了网吧。

在此之前，我上网除了看新闻就是下载漫画，压根没有在网上进行过人与人之间的沟通。所以，和同桌逃课出来的我，茫然地坐在同桌旁边，看同桌在局域网上“倒恐”。不敢相信同桌是初次接触，虽然玩得很生硬，但是她显示出了对游戏的天分。她会一开始调个人设置，给自己起个名字；也会调操作设置，让自己用得更加自如；她摸索了两遍便知道了如何上弹夹、买枪。虽然老是被打死，但她在电脑前表现的沉着和冷静令我感到同桌的可怕。我说不清楚当时的感觉。两个女生，高三的，放弃了英语课，到嘈杂喧哗的网吧里打游戏。同桌对游戏与生俱来的天赋使她操作得得心应手。同桌真恨高考不考这些。同桌的动作极为猛烈，这是不是一种发泄？我后来认真看着同桌打游戏，从她的兴高采烈中找到了一点无可奈何的苍凉。高三，玩都没有理由。

那天在同桌的极力怂恿下我也参加了游戏，虽然不到3分钟就死翘翘了N次。但是我突然对它发生了浓厚的兴趣。我喜欢那里热闹喧嚣的气氛。所有子弹扫射的声音，冲击耳膜，给我充实的感觉。它不会让我感到空虚——在逃课出来的晚上。

走出温润舒适的网吧，脑子里还存留着爆炸射击的声音。被冬日里凉到骨子里的空气一吹，立刻清醒。高三，11月，第一次不是因为睡觉的缘故而旷课了。

教室里的气氛和网吧一样火热。大家都在吃晚饭。洪胖子意味深长地瞄了我们一眼，我们只好向他报以最灿烂的微笑。

晚上老李竟然来了，他的到来令教室里立刻鸦雀无声。我和同桌暗自庆幸我们的明智。

老李用敏锐的眼光观察有谁没有在规定时间内就座。

“许当然一天没有来么？”老李指着后面的一个空位子问洪胖子。

“是的。”

“今天还有谁旷课？”老李继续查探。我和同桌同时转头看洪胖子，一个是十万伏电压眼神一个是飞刀子的杀人眼神。

“唔……都来了。除了许当然。”

我长叹口气。“洪胖子还有点人性啊。”同桌笑着，小声对我说。

“大牙惨了，估计明天又要被训话了。”

“哼，还指不定明天大牙出现不出现呢。他这人，少了电脑就跟少了氧二氧似的，活不下去。”

我转头看了看那个经常空着的座位。

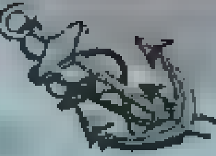
（二）

随着CS的流行，更多的人喜欢上了这个游戏，并且开始因为它在网吧里逗留的时间越来越长。

就是在放寒假的的前一天晚上，我们的DDR成立了。

那天晚自习没有老师，几个人想想在教室里坐着浑身不爽。身为语文课代表的我和盐巴一招呼，结果前呼后拥五六个人到网吧了。

上去就是联机玩游戏。那晚我和鲁冰花半在一起，看着他娴熟地端着B31跳上窜下。他与苹果的猛冲猛打不同，他以保护自己为目标，总是在队伍的最后。死得最晚，但死得最快。



“有两把刷子啊。”我对鲁冰花说。

“鲁三娘！苹果到你家儿去了！快！救了！啊！盐巴你怎么搞的！快扔雷啊！”洪胖子在教室里还一脸正气，被众人拖到网吧后立刻换了个模样，也不管什么高考大学了。想到如果老李发现班长加课代表全走掉了，不气背过去才怪。

“他们男生为什么叫你鲁三娘呢？”我向鲁冰花。

“唔，鲁三娘是个变态的名字。武侠小说里的。”

“哇哈哈哈哈……这名字起得好啊。瞧你一尺八的小蛮腰，再瞧你的头发，不变态才怪。”

“哇哈哈哈哈……我不入地狱谁入地狱，我不变态谁变态？”

“拜托，刚吃完晚饭，这里没有痰盂……”我已经笑得出不了声。

鲁冰花是我给鲁杰起的外号。其他人都叫他鲁三娘。鲁冰花这个人在人群里绝对扎眼，棱角分明的脸，漆黑浓密的头发，帅气时尚的衣着；但要分辨他的性别则有些困难。脸是棱角分明，但却秀气干净，白白净净吹弹可破象女生；头发是漆黑浓密，但却象《流星花园》里的美作一样飘逸潇洒；衣着是帅气时尚，但竟以红色中性居多甚至有收腰服装……有时我肉麻地对鲁冰花说：“小花，你为什么就不是个女生呢？这样才可以肆无忌惮地摸你啊……”

“哎呀！又没钱了！谁给我买把狙啊？”真维斯竟然也跑这儿来上网，还是逃课，真是难以置信。

我过去，坐到他身边。头比他整整矮了50厘米。

真维斯拿着小手枪与端着AK的洪胖子艰难地搏斗着。键盘几乎要被他按碎了，一脸的便秘表情。

“真难得，你今天晚上怎么也跑这儿来了？”

“你们都来了，我还呆在教室里干吗？”

“坏了。这下子连学委都不见了，老李知道了会吐血的。”

“甭管了。看我就剩9滴血了……大牙！给我把狙！”

“找苹果要去！”大牙不抬头，噼里啪啦地敲键盘，好象一杯水倒进另一杯水里的声音。

大牙话音未落。这边的真维斯被盐巴爆了头，伸直了腿倒下。

看此场景我兴奋异常，坚决地加入战网。结果战绩惨不忍睹，连如何换枪都不知道的我理所当然的成为众多菜鸟的活靶子。最后连菜鸟都懒得打，我就给真维斯买把好枪然后爬到最高的地方跳楼自杀。看到名字前面小小的淡粉红的骷髅，一阵大笑。

“坏了，小D别不是被我们打得精神错乱了吧？”洪胖子做关心状。

我在网吧里永远说不清自己的感觉，真的有点象神经错乱。一方面我在想这是高三，我是好孩子，这种血腥游戏我不该玩；一方面我被它深深吸引，希望自己一夜之间成为象大牙那样的高手，登上匪首。

明天放假，六天。回来月考。而今天晚上，全都出来上网，同桌还要通宵。我们不是疯了吧？

活在高三，生活的内容是逃课、反恐。不光是我，班长，学委，丝毫没有内疚的感觉。一踏进网吧的门就对自己说：“就让我，让我，好好地堕落一个晚上吧！”

10点钟的时候，我们终于都作为土匪和一群理班的人组成的警察干上了。辉煌的一仗出了文班男生对理班平时就有的恶气后，洪胖子决定要组建一个战队了。

洪胖子就是班长当太多年了，组个战队也要弄得跟人大会似的，还要选举队长。我们当然不吃他那套，戏说干脆你当得了。洪胖子就一脸认真地说那我得写份就职报告。

我们统统笑倒。大牙扳着洪胖子的肩膀说：“得了吧，胖子。这是网吧，这是CS，不是教室，不是班会。”

我们在战队的名字上开始有了激烈的争执。

我们是七个人，当时最简单明白的想法是要把我们七个的名字都包括在内。虽然我是最烂的菜鸟，但是我也在与理班的战斗中立下赫赫战功。当时警察土匪都傻，不懂得设置一下，结果死人也可以发挥重要的作用。我就在第一时间死亡，然后在第一时间报告警察们的行踪。

但是洪胖子坚持是三个字母的队名，我们就为了包括哪三个字母而争执不休。鲁冰花不知道根据什么想出了WCW的名字，被众人骂一顿后才发觉WCW正过来反过去都是厕所的意思。

最后数学课代表真维斯终于算出D和R这两个字母在我们七个人的名字中所占比率最大。

从此，我们的“DDR”就诞生了。

（三）

我们的DDR开始是七个人，到解散时也一直是七个人。天下没有不散的筵席，DDR只是为CS诞生的战队，CS也不是一直流行的经典游戏。DDR的解散一直在我们的预料之中，预料之外的是它的存在是那么的短暂。

我至今还保留着当时认真到可爱地步的洪胖子制作的“DDR战队成员职位分工明细表”。

我们的DDR里玩得最好的是大牙，所以洪胖子把他排到了第1位。

“大牙。男，18岁，属猪。擅使AWP，甩枪技术高超，命中率高，人见人恨狙击手。（写这句话是因为如果对打洪胖子几乎每次都被大牙用狙击步枪一枪毙命）队中难得一见丑男——光棍。（之所以连相貌都要写上，洪胖子解释说万一哪天DDR出了名，这个表也可以当作征婚启事。不过洪胖子写的这句话有歧义，是老是见不到面的丑男呢？还是队中见不到丑男呢？我和苹果将它理解成后者。因为我们都觉得大牙还算个帅哥。）”

然后是洪胖子自己。把自己形容成“擅长使用各种枪支，尤擅使雷，人见人爱多面手。队上稳重之人——核心。”

我需要在此做一下补充：的确使用各种枪支，但用什么枪都几乎第一个死在我后面——如果我自杀的话，他就是第一个被警察击毙的；的确频繁用雷，但闪光弹经常晃到自己人，雷一般会炸死自己捎带炸掉自己旁边队友一半血；人见人爱是指警察那面都爱他这个菜鸟；稳重之人是公认的：胖子嘛。

真维斯是喜欢用AWP的。但是与AWP相比，他用的最好的是手枪。隔老远能把用AK的人打死，手枪战中的王者。原因是真维斯是猛冲猛打型的，他本人是喜欢用AWP的，但冲得太猛老是孤军奋战，出师未捷身先死，在下一局中以穷鬼出现，只好拿小手枪作战，从而练就了一身手枪工夫，导致最后真维斯的杀手锏是那种双枪。当他的名字频频出现在两把手枪之前，整个战网的人都骂：“KAO！还有用这枪的！”

鲁冰花是DDR里最后死的人。他拿着B31，小巧轻便，随便找个旮旯一蹲，打一枪然后就换个地方。如果DDR的人都牺牲的话，对手就要花好长时间来找他。不过暴露了行踪的鲁冰花至多打死一个敌人就英勇就义了。

然后是苹果，我的同桌。其实女生的技术都是比较差的，但可能是内部偏向吧，洪胖子把同桌写得神勇无比：

“沉着冷静，大胆冷酷，一把AK使得是出神入化。无招胜有招，杀人于无形之中。”象是古龙小说里的某个侠女。不过老实说同桌的确是很棒的，我们的DDR，除了大牙和真维斯，她的战绩算是第3。我佩服同桌在电脑面前的沉静。她总是一声不出，非常专注，死了赢了都不说话，显得很有稳头。不象有些浮躁的男生，不仅身体摇来晃去，嘴里也大呼小叫。与平时大大咧咧的同桌相比，玩CS时的同桌倒更像个女生，起码显得娴静了许多，但也冷酷了很多。

盐巴提及的很少，但她也是我们的DDR里面的干将。盐巴最爱用的是B51，冲上去也不管敌人土匪一阵乱打，如果开了队友伤害的话，那我们都不敢在她身边。不过有一次盐巴立了大功。在一个陌生的有电梯的地图中，DDR几

乎全军覆没，只有盐巴一个人幸存，而警察那边还剩5个。但是盐巴不知道是无意地还是习惯地蹲在电梯上面，那5个警察行动一致地坐上电梯时，一阵遇到人就疯狂扫射的盐巴式枪声密集地响起，3秒钟后，沙漠之鹰、AWP、AK-47等等各式各样的枪醒目地陈列在电梯中。5个警察全部阵亡。

后来盐巴戏称这是“电梯杀人事件”。

剩下的我，洪胖子只用了一句话：“小D是死了她一个，幸福我们全DDR。”

本来对于游戏知之甚少的我就不是太热衷于CS，我喜欢的更多是我们七个人在一起的快乐和团结。所以即使战绩差到死亡和击毙的比率是200:1，我仍然乐此不疲。

我们的DDR最辉煌的时候是在高三的寒假。放下所有的作业试卷高考大学等一辈子不想再碰的玩意儿和他们来到网吧，沉没在上弹夹和手雷爆炸以及簇集的枪声中，我不再感到虚度年华的恐慌。

那时我们转战于各个大小网吧，成绩斐然。对于女生玩CS，小城里的人总是有些好奇，而女生的技术在日益娴熟。我发觉我才是擅长使雷的，我扔的雷总是会炸死一个血剩个位数的倒霉鬼；我投的闪光总是会照亮警察们的眼睛，在他们端着花几千买的AWP发楞时，被大牙和真维斯熟练地一枪毙命。

同桌终于成为了使用AK的高手，她冰冷的眼神使对手们不再轻视她是女生的事实；盐巴也终于能分清敌我，在战斗中充分发挥着革命先烈视死如归的大无畏精神。

而鲁冰花也不再躲藏，轻巧的身手使他善于偷袭，“放冷枪”是他喜欢干的事。虽然有些胜之不武，但兵不厌诈，打赢了就是英雄好汉。

大牙和真维斯成为我们队里的中流砥柱。两杆AWP的存在使对手们不敢轻举妄动，何况真维斯拥有那么优秀的手枪枪法。

洪胖子仍然热衷于尝试使用各种枪支，掩护队友，帮队友买枪。洪胖子是我们DDR的队长；虽然个人技术不敢恭维，但是我们绝对尊重他的决定。这就是权威——大牙和真维斯代替不了。

在寒假里大家凑在一块儿总是玩CS，闭口不谈其他的事，对于高考更是三缄其口，仿佛那些与我们毫不相干。而事实是，洪胖子和真维斯仍然是班上头五名，除了大牙，众人都是老李眼中的未来天之骄子。

可是在高三的寒假我们就那么疯狂地玩着CS。我们永远是土匪，永远和警察对着干。这是不是一种反叛，我不知道。现实里我们都是好学生，好公民；但在CS里我们杀人如麻，不眨眼睛，会骂“KAO！”，男生也会在被打死时不自觉地骂：“CAO！”

寒假的最后一天，说好了要通宵联机。在那个真维斯计算出来的离我们七人家的距离都是最近的网吧，我和同桌先遇到了大牙。

大牙建了dust-2地图，我和同桌联手打他还是输得一塌糊涂。大牙现实中对女生温柔风趣，到了战网，他才是认枪不认人。大牙的冷酷极似苹果。他们二人在初中便是同学，到现在经历分班升学，仍然一直是同班。这种缘分——

“也只能是这样。”他们笑说。

输不起的我和同桌在网吧里用QQ和大牙聊天——虽然并排坐着。

“我也不管什么高考不高考了，我天生不是念书的料，还是和这家伙亲。”

“呵呵～～象你。”同桌一对着大牙打出“呵呵”二字我就起一身鸡皮疙瘩，就觉得假。

“以后呢？做CEO？”我问大牙正经事。

“是啊，呵呵～～中国的IT业就靠我扛大旗了。”又一身鸡皮疙瘩，谁都喜欢在网上假笑。

“嘿嘿～～你努力。我祝你好运。”我用“嘿嘿”，觉得自然。

“你们呢？苹果要考大学，小D肯定也是。”

“那是那是，咱要考B大。”同桌一脸的睥睨万物。

“哇哈哈哈哈～～你考上B大我就批准你嫁给我了！”大牙在那头不怀好意。

“去爆头吧!!!!!!……”同桌打了一串惊叹号。

“哇哈哈哈哈～～在下要考R大！”我也学大牙夸张的笑声。

“哇哈哈哈哈～～我也批准你嫁给我。”

“哇哈哈哈哈～～”我这头笑得鼠标乱窜。

然后一屏幕“哇哈哈哈哈～～”三个人都笑了。

这是我们的DDR内部三个人第一次也是最后一次讨论对于我们来说其实是很重要的事情：

我们在即将到来的2002年的前途。

后来洪胖子他们陆续过来，彼此开了无痛无痒的玩笑，谁都心照不宣，然后开始反恐。刹那间忘记自我，只有手中的枪和眼前的敌人。我越来越喜欢这种团结合作的精神和默契。大牙在吊桥桥头盯人时，洪胖子为他跳跃吸引火力，大牙就等那声犹豫的枪响后干净利落地解决敌人。

盐巴在安雷的时候，鲁冰花会在旁边轻捷地跳跃保护她。即使盐巴技术不好，仍然勇敢地到A区B区埋地雷，她知道身后有一群队友在保护她。

已经完全是纯粹的默契。现在我们不会在网吧里叫喊：“木门！”、“吊桥！”；也不会在屏幕上显示“Cover me!”；一切只是出于团队合作的一种默契。谁的战绩第一，谁的枪法最好，根本无关紧要，重要的是我们的DDR经常赢，经常20:2。我们个人的技术并不是最好的，但是我们的DDR永远是出色优秀的。

在高三，在每个人为自己2002年的前途紧张自私地学习生活，参考书都不愿意拿出来分享的高三，我们的DDR拥有战果辉煌的季节。

寒假过后的月考使我们的DDR停止活动了一阵子，原因是一向属于中游的我不小心考了个年级第一。高三成绩波动大是众所周知，但像我这样一下子升到不能再升的地位可以算得上奇迹。这当然让除大牙以外的其他5个人感到了压力。高考不是CS，高考不需要团队合作，高考只是选拔出“战绩”最好的，太差会被淘汰。谁都明白，于是开始暗自较劲，明争暗斗。碰到一起还是春花灿烂，说哪天再去联机，但都只限于口头。高考竞争的残酷性我已了解，更体会高处不胜寒，DDR里拥有的团结与默契不复存在。我和重新一个人玩CS显得孤单的大牙没有办法。

“小D，能上高中的都希望念书好一点。我开始也不是这样的。”大牙有天喝多了开始吐真言，“他们明里贪玩暗里用功；谁还指着反恐上大学呢？反正只是调节而已。说散就散，一认真起来就不认人。我不是指责他们，没办法，高三啊，你不上人家上，不需要合作的高三……”大牙长叹一声，“我和苹果初二同班，到现在仍然同学，她就是嫌我太散漫没有奋斗目标所以才拒绝我……但现在……唉……小D啊，你们都以上大学为目标，你以为我也是一直游手好闲的吗？”

大牙给了我一张软盘，让我抽空看。可是我虽然怀念我们DDR的团结合作，但我也是大牙口中认真起来不认人的那类。大牙给我的软盘，我当然没有时间去看——与高考无关。

四月份的时候，各人的努力都略见成效。洪胖子和真维斯坐上头一、二把交椅，同桌升至第四，除大牙外的六个人都是前十五名。

于是我们的DDR复活。

两个月不试身手，大牙的技术又见长进。

“大牙，你可真行啊。”

“呵呵，我跟你们不一样。苹果，现在魔力宝贝很好玩，跟我一块玩吧。”

“得，拉着小D那单纯孩子去吧。骗钱和点卡的家伙。”同桌平静地调整着操作设置。

我们的默契存在于虚无之中，两个月重新端起自己熟悉的枪，感觉是一种久违的亲切。合作起来不用费力，一切仍然驾轻就熟。

有时候我们建立带密码的战网，3对4，当然是男生对女生。但大牙总是因为技术太高的缘故成为墙头草，使两边的战果总是5:5。

我们的DDR一直存在到五月份。5月21日正好是我们的DDR成立200天以及大牙“诞辰”的日子，我们七个在离高考还有46天的那天到常去的网吧里为大牙庆祝。

那天的天气不是很好，下午下起了雨，应该上晚自习的时间，我们在网吧里默契地配合，把不知从哪来的一群男生打得惨不忍睹。

然后就出事了。

我一直觉得写书的故意挑个特殊的日子让它发生一件大事是一种做作的行为。可是生活对我展示了它无所不在的巧合性。

我们的DDR200天，大牙生日。这么好的日子里就出了让我们的DDR覆灭的事。

（四）

我们第一次遇到了难缠的主儿。

输得有些恼羞成怒的那群男生提出他们来建地图。在dust-2，他们是输；吊桥里，他们又输；意大利，还是输。

他们只是一群CS里的乌合之众，连名字都没有的战队怎么会战胜训练有素的DDR？

当我们带着胜利的表情准备凯旋而归的时候，被他们拦住了。

领头的一个染着一撮绿毛的小子要求我们再玩一个回合。

但那时已经要半夜12点了，我们很干脆的拒绝。另一个原因是：不屑。

那场架现在想起来发生得实在是很突然。

开始都只是在僵持，谁也不说话。空气在一刹那凝聚了很浓的火药味。我发现我们的男生眼神中都流露着一种前所未见的杀气，象端着一把AWP或AK或B31对着一群3D画面中的警察。

先是鲁冰花伴着盐巴的一声尖叫倒在地上，掀翻了一张椅子。

键盘摔在坚硬的地上，发出如同手雷爆炸般的巨响。

他们中的一个立刻将吃惊的网吧老板拉到外面，其余的六个迅速包围了我们。

随后是盐巴的叫声，是我的叫声，是同桌的叫声，是拳头击打在坚硬的骨头上的声音，是椅子和电脑碰撞在一起的声音，是男生们低沉的吼声。我一边慌乱地尖叫一边惊讶地看着我们的男生恶狠狠的出手。我终于明白原来男生无论学习成绩的好坏，都是会打架的。

这场斗殴持续了有半个小时，那群先挑起事端的高高壮壮手臂上有刺青的男生先离开。他们绝对打得过只有四个男生的DDR。但是他们在我愤怒的一声喊叫之后住了手，讪讪地离开了。

我冲着他们喊：“玩不起CS！游戏输了就会打人！算什么英雄好汉！”

在那群男生走后，我们的DDR站在凌乱的网吧里沉默不语，只有我汹涌澎湃地大哭。

没有出息的讲，那是因为吓的。我害怕被那些蛮横的流氓一样的人乱揍一顿或者毁容之类。那声叫喊是绝望的，因为我看到了我们的DDR正在迅速地处在下风。大牙他们都受了伤，真维斯的一只袖子被撕破，胳膊上的血象小溪一样流着。

于是我害怕到几乎是没有理智地疯狂地叫喊，喊完了就站在地上放声大哭，象受了多大的委屈。

他们终于走了。

那天是我们的DDR成立200天和大牙生日，外面下着淅沥的小雨，屋子里面是一片狼籍。空气潮湿闷热，只有我断断续续的哭声打破难捱的沉默。

最可怕的是那件事被一个晚归的高一住宿生看到。她认出了数学获奖的真维斯，慌乱地把她认为是最恐怖的事告诉了学校。

老李的脸铁青了四天，每天将我们七个叫到办公室盘问。

最后在老李巧妙但阴险的手脚下，我们七个只有大牙受到了记过处分，其他的则只是通报批评。这种处罚明显的不公平，但任何人都不说什么。因为我们的成绩比大牙的好。显然，老李拼命袒护的仅仅是他认为有希望的人。

从此以后，我们再也没有凑到一起反恐。大牙笑容依然灿烂，我们六个一见到他的笑脸就感到愧疚，我觉得我们六个都在心底里厌恶自己对友情和DDR的背叛。

处分下来的第二天，大牙收拾了所有的书一声不响地离开了学校。走的时候同桌叫了他一声：“当然……”官名许当然的大牙，用的一手好狙的大牙，替我们六个肮脏可耻的好学生背负了黑锅的大牙，朝着同桌微微翘了翘嘴角，头也不回地走了。

我开始发觉我们六个人对大牙了解甚少，我们谁也不知道大牙将何去何从。除了在CS里的绝妙配合，在现实中，少了CS和DDR，我们就象陌路人。

我们开始每日用功，网吧再也不去。偶尔会校对一下数学题目，争论一下英语语法，绝对不再提CS和我们的DDR。我们成为不折不扣的好学生，我们的收心令老李颇为欣慰。

黑板后面的红色数字一天天减少。我平静地复习、高考、填报志愿、等待通知。我们六个人在九月份分道扬镳。

我们的DDR彻底停止存在。

我在去大学报到前一天发现了夹杂在一堆卷子和提纲中的那张软盘——大牙嘱咐我看却让我遗忘在一堆习题和作业中的软盘。

是一个做工精致的FLASH。题目是“我们的DDR”。

里面都是我平时熟悉和感到亲切的场景。

穿着葱绿衣服带着眼镜文质彬彬的大牙端着AWP蹲在桥头；绑着红头绳的洪胖子动作僵硬地使用着匕首；真维斯象双枪李向阳似的使用着他那两把招牌枪；拿着B51一阵乱扫的是盐巴；用AK将警察们爆头的是同桌；手雷长蛇阵似的在我的头顶飞跃；子弹打在坚硬的地板上，映着鲁冰花矫捷的身影……个人平时的口头语不时在耳机中响起：

“找死。”有句号的是冷峻的大牙；“KAO！”这是洪胖子再一次牺牲时惯用的感叹；“嘿嘿～～”真维斯对于自己使用人人惊讶的双枪表现出得意的波浪线；“啊——”盐巴每次扫射时都要有底气十足的延长线；“小看我？”同桌总是将那群轻视她的男生击毙后发出胜利者的质问；“扔啊扔……”我会说很多的“扔”因为会扔很多的各种各样的雷；而鲁冰花在跳跃时是不会发出声音的……

最后大牙轻松的画外音响起：“说实在的，他们都是好学生。我有时不愿意跟他们在一块儿反恐，我总觉得好学生们自私，不会理解CS的含义。CS的最大魅力在于它存在的团队合作精神。我们的DDR是一支优秀的战队，我们配合得愉快舒服。这种默契是我最喜欢DDR的地方；我们的DDR是最棒的……”

在8月21日，离那场事件三个月之后，我又一次因为我们的DDR痛苦失声。

我把它发给在不同地方的DDR的成员。

每个人都打电话过来朝我长吁短叹。原来他们何尝不怀念那段在高三的压抑中反叛的日子呢？是我们的DDR，给了我们一段高三的快乐时光。

后记——DDR战队成员现状：

洪胖子在H大，整日专心学习，听各种讲座，本来技术就不是很棒的他最终与CS无缘；

真维斯在S大热衷于社团活动以及校园网上的网络游戏，对CS的爱好逐渐变淡；

鲁冰花去了法国，给小D打了一个电话共同缅怀那段日子后无了音信；

盐巴和洪胖子在一个校园，更是日出而作，日落而息，已经许久不触摸键盘和鼠标；

在K大是系花一朵的苹果，偶尔会到网吧耍耍酷露两手以吓跑那些纯情的小男生。

在2002年的关年达反恐大赛上，小D终于得知和他的战队进入八强的大牙在北京某专科院校学习游戏设计专业；

小D呆在W大，喜欢写回忆性的文章。在网吧里触及往事后，点灯熬油写出《我们的DDR》，投给《家游》，希望让更多的人知道关于DDR战队的快乐与悲伤，高兴与痛苦……■

新時代

家用电脑与游戏 第三波

"梦回秦朝"穿越主题征文选登

文/丁雷

壹

黑夜。

吞没一切的黑，人们在这个时候，本该躺在温暖柔软的床上，做着美丽的梦。但许多黑色的事情，都只有在这样的夜晚才会发生。

"田纲"。声音响起，令人毛骨悚然。

"赵公公。"回答者是个很普通的人。很普通，所有人在见识过他的手艺之前都会这么说。

"已经造好了？"

"回公公，只待封闭出口了。"

"做的好，皇上辛苦了一辈子，该歇息了……"声音越来越低，竟象是梦呓一般。"只是他老人家让人服侍惯了，在下面怕照顾的不周到，还是找几个人下去陪陪他吧……"

"杀了他们。"赵公公微笑着，眼睛开始放出奇异的光芒，杀人的场面，他总是不愿意错过的。一个人，若是某一方面的需求永远无法满足的时候，另一方面的需求就会达到古怪的程度。

风，深秋的凉风，原来还混着各种味道和声音，现在却只剩下一种味道和一种声音。是血的味道。是呼吸的声音。呼吸，沉重的呼吸，短而急促。

但是田纲不能呼吸，他必须证明他和身旁的其他的工匠一样，虽然他还活着。

"田纲啊，莫要怪我，接下那些钱的时候，你就该想到那是用来买命的。"

话音未落，一剑刺出，势如奔雷走电，不留后着，一击而死。

田纲张大了嘴想呼喊，却连一点声音也没有发出来。赵公公还在笑，但笑容已经冻结。无论谁的胸口插着一支剑，他的笑容都会难以持续。

"你……为什么？"

"始皇帝陵里宝藏万千，取之一分便可一生享用不尽，又何必在你这阉人手下受气！"

"很好……很好。"赵公公用手戟指着对方，死了。

田纲用眼皮间的微光看见那个人走进了陵墓。赵公公的尸体就躺在田纲的旁边，他的脸上还挂着诡异的微笑。作为始皇帝亲信的人，他最了解嬴政。即使是死了，皇帝也一定会象生前一样，在自己的身边布下无数的机关和陷阱。

田纲累得只想睡一下，哪怕再不醒来。

贰

世界上有两种消息，一种是好消息，一种是坏消息。虽然同样是消息，散布的速度却相差甚远。而现在连最远的边境都已经得到始皇帝驾崩，二世皇帝胡亥登基的消息。

如果说对天下拥有继承权的太子和不容于天下的逃犯这两种身份会集中在一个人身上，如果说这样的一个人还能在悠闲的街市上游荡，任谁也不会相信。

可扶苏就是这样的一个人，无论在任何的情况下，他总能让自己愉快点。一个无家可归的浪子，最应该善待自己。

街市两旁有各式各样的店铺，走动着各式各样的人们。他看得见他们，他们也看得见他。他不知道这里面会有多少人是在暗中监视着他——但至少现在有一个！

扶苏慢慢的走着，突然拐进墙角。他并不着急，当后面那个莽撞的跟踪者跑过来时，会有一把利剑架在那人的脖子上，这把剑现在就在自己的手里。

这一次，扶苏却失算了，利剑并没有架在跟踪者的脖子上——因为对方太矮了。这是一个小女孩。

团儿。在牺牲了一串糖葫芦之后，扶苏知道了小女孩的名字。肮脏的衣服和饿瘦的形容并没有掩抑她的可爱。父亲被抓扶，去修建长城，为此哭瞎了双眼的母亲失去了活下去的希望。团儿跟踪扶苏，只因为他的身形象自己永不再回来的父亲，希望他能假扮父亲去安慰绝望的妈妈。

扶苏曾以为自己的生命里有很多不可或缺的必须：俯瞰天下的帝位，拯救苍生的力量，至高无上的权威。可当他看到团儿母女俩脸上的笑容和笑容后新的希望之火时，他才发现，原来一些简简单单的东西就可以让人看见生的幸福，获得生的动力。

叁

一壶温酒，几样小菜，一张暖和的床，在无家可归的浪子眼里，无疑是可爱的。

长途的奔波，让人感到疲劳。扶苏现在只希望安稳的睡个好觉。但对于一个天下第一的倒霉者来说，能如愿的事情一直就很少。

利矛、长剑、快箭，毫不犹豫的招呼在扶苏的棉被上。弟弟——皇帝下令："死活不论！"但是这些利矛、长剑、快箭击中的也只是棉被而已。

急促的脚步。

"到这里就安全了。"蒙面人的声音。

回答他的是一把利剑，架在脖子上的利剑。还有同样锋利而冷酷的声音："你是谁？"

"哼哼，你就这样对待自己的救命恩人吗？"说话间，蒙面人已经除下面罩。

朋友！一个多么温馨的名词。当你享受幸福时，你或许无法体味，当你承受不幸时，就一定会了解它的含义。恒锋！对于扶苏来说，如果有一个人比他自己更了解自己，那就是恒锋。

"怎么？还用剑指着我？我知道你想知道的东西呢。"话落剑收，恒锋的眼里也有了笑意。

"你知道我想知道什么？"扶苏也笑了。到了这样的地步，还能发现自己有这样的朋友，的确没有理由不笑。

肆

暮秋的下午，阳光还是很灿烂，扶苏慢慢的走在长街上，好象一点目的也没有。

这是南岳衡山脚下的一个小镇。作为五岳名山之一，衡山自有它的看头，虽然此时并不是出游的好时间，秋意已浓，风开始逼人多穿上一件夹袄了，可游客却比夏天还多上许多。

铁匠姓张，时代祖居于此，出名却在不久前，与始皇帝驾崩的时间很近，他那蹩脚的技术突飞猛进。铁匠姓张，却有人说他该姓石。石头的石。很多人想从他嘴里套出点什么，却从未成功。

扶苏知道，有些人的嘴巴虽然比石头还硬，却硬不过银子。所以他现在才得以站在田纲面前，完整的站在田纲面前。

"田纲。"

七七四十九道机关，能够经过自己的四十九道机关，还能完整的站在这里，叫出自己名字的人并不简单。对于这样的人，最好老实回答他的问题。田纲明白这个道理，所以他活的长。

"去骊山。"

你是谁？要去那里干什么？这是田纲想问的话，但他没问。不该问的别问，所以他活的长。

"穷人总想过点好日子。"扶苏淡淡的说，尽量使自己露出一分贪婪。

田纲的眼中放出了光芒。

始皇帝陵里宝藏万千，取之一分便可一生享用不尽。

"没有我，你进不了皇陵！"声音已经激动得异样。

伍

硕鼠硕鼠，无食我黍！三岁贯女，莫我肯顾！

也许是因为自己的名字本身就来自于歌谣，对于歌谣，幼年的扶苏总能轻松的识记。可每次当他唱起这首歌，总有一双手粗暴的捆过来，强迫他忘记。

现在这双手就在这里。手指短粗，似乎并不象一个出身高贵的人。每个手指上都戴着名贵的戒指，小指上还留着代表养尊处优的长指甲。曾几何时，有六个国家被这双手捻得粉碎。

死人的手不会好看，握着这样的手也不舒服，可扶苏却握着它，握得很紧。

一块玉。色泽温润而无杂质，识货的人一看它的质地和雕工便知道它的价值。这样的好玉一定是价值连城，更重要的是，它本是胡亥的玉！

不管多恶劣的情况下，扶苏都愿意相信人性的善良。即使在父亲把他发配到边疆的时候，即使是接到赐死诏书的时候，他都没有绝望。但是父亲身上被谋杀的伤痕和手中紧握的玉却让他不能不绝望，不能不疯狂！

现在，只剩下一个地方可去，可这是他再不想进入的城市——咸阳。

陆

冬的朔风已经开始侵袭人们的身体。它们肆意穿透单薄的麻布，刺激毛孔，随着呼吸渗透血液，进入全身。对于富人们来说，冬季只不过是四季中的一个，他们可以坐在温暖的火炉边，穿着柔软的丝绸，品着温酒，玩赏雪景。偶尔诗性大发，还会做上一两首小诗自娱。却不用关心自己高墙外厚厚的雪堆中一团破麻布包裹中，一个同样的生命正在瑟瑟发抖的走向毁灭。

一团雪花飘落在脸上，融化，进入皮肤。扶苏打了个寒战，不只因为雪，还因为心里的寒冷。

恒峰答应今晚进宫。

黑夜。下雪的乌云遮挡住了月光，这岂非是最好的掩护。而且胡亥的寝室并不难找，因为这里曾经是扶苏自己的家。

是血。扶苏见过很多人的血，虽然是为了生存，但每次看到这些鲜红色的流质带着体温喷出时，他都有一种想要呕吐的感觉，可他现在摸到的却是冷血，冷得凝固了的血，那里面含有和他的血中某种成分同样的东西，因为那来自于他的兄弟胡亥。血已冰冷，人已冰冷。无论之间多么大的仇恨，当血肉相连的连接被斩断时，人总是会悲伤，而悲伤就能让人失去警戒。

所以，有一支剑出鞘。剑身狭长，刃薄而锐利，这样的剑杀人一定非常容易，却不会出太多的血。这把剑来自恒锋的手中，指向扶苏的后背……

柒

酒碧绿而清澈，再用美玉雕刻的酒杯盛着，味道一定极佳。赵高一向是个会享受的人，而且是个喜欢独享的人。他知道，等恒锋带着扶苏的头回来，再喝下他面前的这杯酒，他就可以独享一切了。

密道里响起了脚步声，赵高笑了，但持续不久。他看到了一个人，但是表情却仿佛看到了魔鬼。为什么？为什么你能躲过恒峰的剑？赵高没有说的话已经用惊恐写在了脸上。

"象你这样的聪明人，早该和我一样知道，钱可以收买的人并不可靠。"

"张铁匠……"赵高的声音颤抖。

"他把我带给了田纲，恒锋把我带给了胡亥，你的计谋很完美，可你没有找到什么东西让我相信，突然走了天下第一霉运的我会一下子又交了这样的好运。"

"所以，你怀疑恒锋背叛了你？"

"他不是背叛了我。"扶苏黯然的说："他背叛的是他自己多年的友情和自己的信仰。"突然，扶苏冷笑了："赵高，弑君的罪名很大，是吗？所以第一次你把它送给了胡亥，这次是不是又想把它送给我呢？"

赵高发现自己的手心已经湿了。

他望着扶苏的眼睛，突然想起过去曾经也见过那样一双锐利的眼，那时他还年轻，就在这座宫室的大殿上，燕国使臣荆轲不知从哪里拔出了一把剑，他的眼神与现在扶苏一模一样……赵高记得那时自己对着还是秦王的始皇帝高喊着，"王负剑，王负剑！"于是，他拯救了一位皇帝和一个帝国。可是，他现在已经没有机会选择，他甚至无法拯救自己。

宝剑出鞘作龙吟。

捌

寒冬的咸阳城。街头似乎已经有了春意，因为一支有着赤色旗帜的军队开进了这里。

街道的两旁，是欢呼的人群，尽管他们仍然衣不蔽体，面有菜色，可他们的脸上充满了希望，对新的统治、新的生活的希望……

快乐的人群中，站着一个不协调的黑衣人。他没有笑意，也没有欢呼。他望着那支军队为首的汉子，看着他骑马走进了父亲的宫殿。

"希望你能创造一片真正的乐土……"他在心里对那个人说。

逝将去女，适彼乐郊。乐郊乐郊，谁之永号？

公元二零七年，秦殇。

公元二零二年，汉建。■



点击十大新网游

天骄—秦殇世界



文 /sealaugh

世界顶级游戏制作公司 Blizzard 在制作完成《魔兽争霸III》后，马上投入了相关题材的网络游戏《魔兽世界》的开发。而在国内，优秀的游戏制作公司目标软件也效仿这般，在《秦殇》取得成功后，马上宣布架构网络游戏《天骄—秦殇世界》（以下简称《天》）的消息。我们不得不佩服目标软件的远见，早在设计《秦殇》的同时，公司就把游戏引擎设计成了网络结构，这不仅使得玩家在玩单机游戏时有一种网络游戏的激动感觉，也为后期《天》的开发铺平了道路。相信很多玩家都已经玩过甚至打穿了《秦殇》单机版，那么这个网络版的《天》与前者有什么区别或联系呢？让我们一起走进秦殇的世界去领略一下！

任务系统

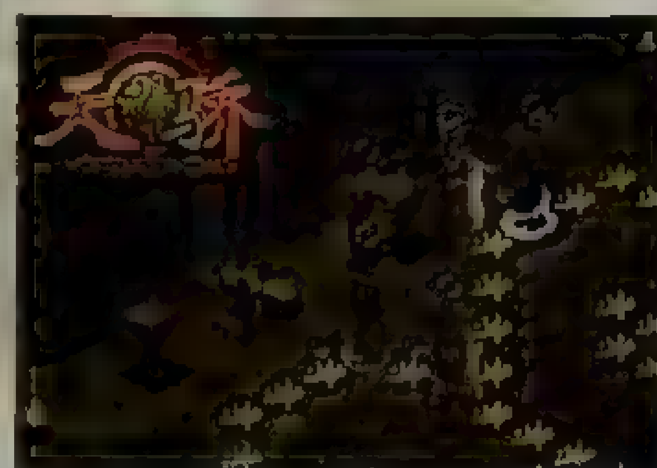


和单机版一样，《天》的背景也设定在秦朝。在秦即将灭亡的动乱时期，强盗官吏凶狠残暴，农民起义频频爆发，天灾人祸不断的折磨世人，此时玩家将扮演一位有志向的乱世英雄，汇集志同道合之士共同闯荡江湖，游历天下。可以看出，与《Diablo2》之类的单纯由多人在线完成单人任务不同，《天》的任务是全新的。而且为了配合多人的游戏环境，游戏中的任务除了有些需要玩家一人独闯天涯外，其他的都要求玩家组队或者结成帮派完成。笔者认为，这种任务进行的方式大大增加了秦殇世界的游戏内涵，使秦殇世界不再是一个单纯练级的场所。

帮派系统



作为一个网络 ARPG 游戏，肯定不能排除 PK 的可能性。但是，单是人与人直接的打斗又怎能满足玩家的需要？鉴于此，《天》特地推出了帮派这个特别的概念。在游戏中，玩家可以通过一定的途径去申请成立帮派，如果成功，将可以得到一个象征帮派最高荣誉的信物——天王令牌。一般来说，帮派内部的管理比一般的组队更加严格，成员应该加强彼此之间的联系，应付各种可能出现的危险与挑战。额外的好处是，有一些任务只有帮派才能获得，如果完成这些任务，将会得到一些意想不到的称号！







道具系统



《天》的道具系统非常庞大，分为近 30 个类别，多达数百种。精心设计的道具属性随机生产系统使得玩家几乎不可能找到两件属性完全一样的装备，记得以前在《Diablo2》里还经常出现捡到“双胞胎”的情况，看来《天》是更进一步了。值得一提的是改进的物品打造系统，玩家可以在游戏中寻找到很多打造的原材料，然后通过学习到的打造秘方，打造出自己的梦幻装备。原材料的属性将直接影响到打造出装备的属性，比如你有一只增加魔法的木头，和一块可以吸血的矿石，这样打造出来的斧子就兼有加魔法和吸血两种属性。另外，大家可能还记得《秦殇》单机版里的隐藏五行属性吧？如果你打造出来的武器是带有隐藏火属性的，那么只需要在同侧再带上一枚木属性的戒指，就可以激发武器的隐藏属性了！还有更酷的事呢，自己打造的道具玩家可以在打造完成时为它命名，想象自己穿戴着刻有自己名字的全套装备走在游戏中，那将是多么爽的一件事啊！所以玩家在游戏中不但要定制培养自己的角色，还要为他们量身定做相应的武器防具，这样一来，玩家在游戏中获得成长的成就感比起那些只有简单劈砍练级的网络游戏而言来得强得多。

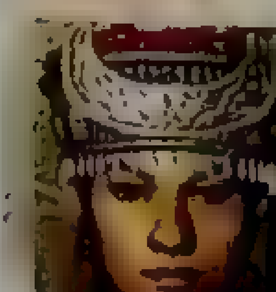


角色系统



与单机版不同，游戏的角色在前者 5 大类——游侠、刺客（女）、力士、术士、巫师（女）的基础上，又做了分化。除了可以自己取名外（都叫扶苏那还得了？），还有带属性与否可供选择。说的更清楚些，就是玩家既可以让此角色一开始就具有某种五行属性，也可以让他是“洁白之身”。选择了某种属性可以说是利弊参半，比如说你是一个火属性的刺客，那么你可以克制一个金属性的游侠，反过来你也会被一个水属性的术士所克制。这样的设计可以使游戏的角色无形中增加了很多种变化，无疑将使各种 PK 战斗变的更加有趣。

其他方面



游戏的画面，虽然使用的还是 2D 引擎，但古色古香的中式手绘场景可谓精细，从中可以感受到浓厚的中国古典气息，不但老外会看着喜欢，就连笔者也感觉无可挑剔。至于现在闹的沸沸扬扬的游戏外挂事件，公司掌门人张淳表示：目标软件将全心全力为玩家着想，为了防止外挂，专业维护网络安全和保证网络公平性的游戏管理员将 24 小时在线。“亲切、热情的售后服务人员、坚持不懈地对外挂与作弊的严厉打击，一定会建立起健康绿色的网络游戏环境。”

现在，游戏正迎来万人参与的内测活动，通过这次活动，相信一部分讨厌的 BUG 又能够被消除。我们希望《天》能够真正象游戏名称一样，成为国产游戏的天之骄子！

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■内容 A

命运（W.Y.D）直击

文/幻文

指算来，2002年国内代理"韩"字当头的网络游戏就达数十款，完全主导了市场风向标，但其中能和因循守旧划清界限的却寥寥无几，而对竞争激烈的局面，国内厂商对精品的筛选更是前所未有的敏锐。于是，这款在韩国崭露头角的网游新品《W.Y.D》（暂译名：命运），初一亮相就已将众多滥竽充数之作比的花容失色、落魄退场，曾在心中勾勒过理想化网游轮廓的玩家，也许会在其中得到一些共鸣。

东西方文化水乳交融

一个恬静祥和的游戏环境是很多玩家都期盼的，为此《W.Y.D》着重对游戏文化进行了深入探索，它的世界观在中西合璧的尝试中得到了很好的发扬。在游戏中，我们既可以领略到东方的人文风情，又能够欣赏到迷人的欧陆景致，世界的组成丰富多彩，并非只是由一些简单重复的地貌元素堆砌而成。客观而言，本作的场景风格明显偏向于欧洲中世纪，古堡村落、庄园牧场、神殿雕塑等建筑特征确凿，不免勾起玩家心底对《Diablo》的回忆，不过此处并非皆被阴暗



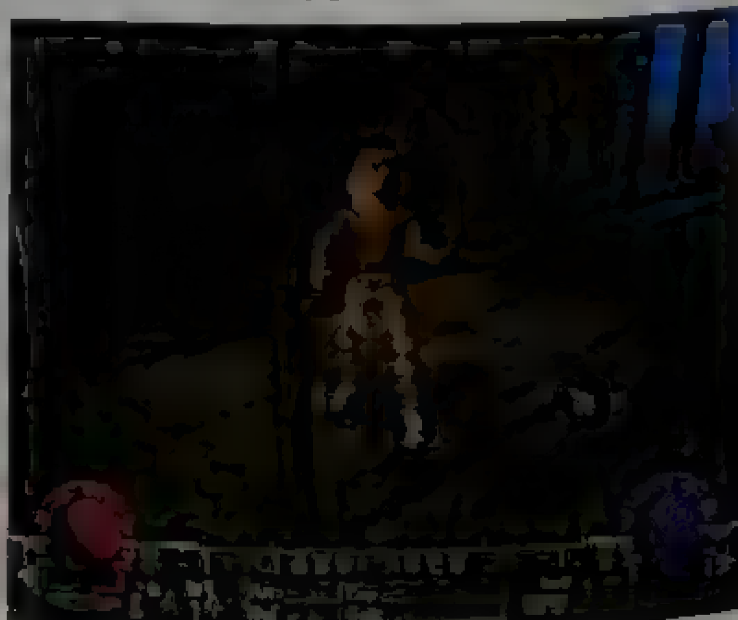
笼罩，一些活跃的颜色会时常在玩家的视野中游走，这种建立在现实上的虚构世界也更容易被人接受。在人物的刻画方面，《W.Y.D》充分做到了东西方文化水乳交融的设计原则，每个人物的外观形体符合东方人特征，而着装却饱含着西方韵味，从粗布褴褛、皮质护具，到链锁铁甲、金属套装，无不出自欧陆工匠之手。除此之外，如阔剑、镰刀、权杖等一些个性化装备还多了几分超现实的前卫气息。

《W.Y.D》之所以将环境设为欧式风格，关键就在于它与北欧神话有着微妙关联。相传在远古时代，天上的神灵帮助人类建筑家园，陆地上不同文化间频繁的交流促进了历史的飞跃。但动荡首先在天界产生，由于不满长期为人类付出，部分天使纠集在一起发动了叛乱，但最终被平息。此番征战虽然不曾牵连人间，但一些天机却因此泄漏，此后人类凭借不断进步的科技研究发明了魔法，这本是一项具有非凡意义的发明，可却被野心勃勃的魔法师带入了相反的极端，一些叛逆的法师与天界造反的天使相勾结，在大陆的重镇阿米亚——神的圣地发动战事，众多妖怪魔物随着黑暗降临人间，人类面临着前所未有的生死考验，杀戮渐渐代替了原有的生存方式，魔法也使人界不断发生翻天覆地的骤变。400年过去了，玩家降临在神圣的阿米亚，面对被妖魔粉碎的家园，毅然踏上各自的命运之路，经历不同的冒险旅程。

四大职业互利互补

根据游戏背景的需要，《W.Y.D》里提供了四种不同职业，分别为狂骑士、法师、德鲁依和猎手。狂骑士相当于传统奇幻游戏中的圣骑士，他们擅长近身肉搏，强健的体魄和坚定的意志是其生存的保障，而且狂骑士追求信仰，在神灵的庇护下他们可以发挥出狂热的战斗力。法师没有引以为傲的臂膀和体力，但却精通魔法，他们的实力强大到可以不借助外力来施展天界魔法。德鲁依是自然的使者，他们中立并独断独行，擅于利用环境保护自己，必要时还会召唤出自然生物。猎手相比其他三种拥有更多生存的经验，他们的盗窃、搜索等技能更加实用，虽然在战斗方面猎手会比较吃力，但一个出色的团队并不能无视猎手的缺席。这四种职业区别很大，且互补性强，1对1战斗时任何一方都没有绝对的优势。

在人物的培养方面，《W.Y.D》给予玩家极高的自由度，角色升级后获得的属性技能点可以用来提升各种技能，同时产生出截然不同的几种倾向，这对人物能力会有潜移默化的影响。例如德鲁依根据自身装备和个人偏好分配技能点，可以衍生出自然系、召唤系和变身系三大类；法师也分为白魔法、黑魔法和特殊魔法三种。这些都和《Diablo2》中的设定有异曲同工之处。另外，根据人物所佩戴物品的不同，角色外观也会发生明显改变。



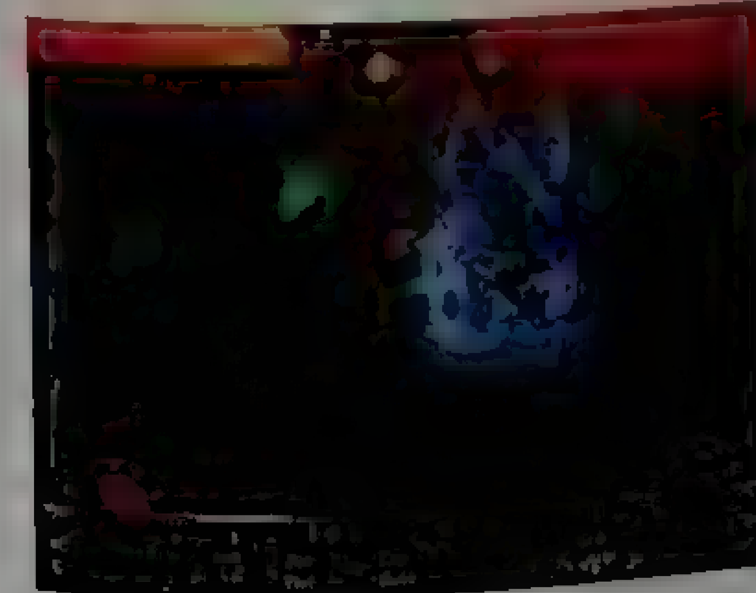
任务性与战斗性共存

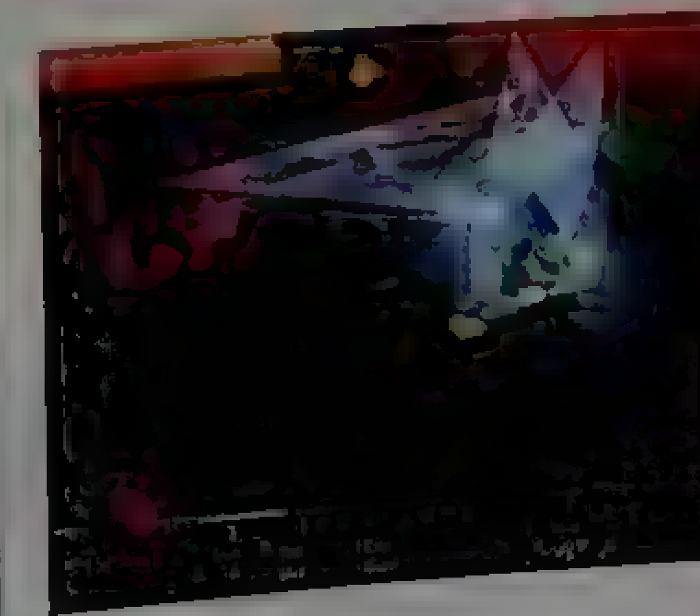
长久以来，网络游戏中的任务系统一直处于鸡肋状态，而PK却大行其道，《W.Y.D》即将重新改写这个局面。在本作中，推动玩家的动力不再是追求最高级别或极品装备，从始至终都会有若干任务穿插在游戏里，每当完成一定数量的任务后，游戏将自动进行更新，之后就可以进入新开放的场景，同时还会增加一些分支任务，不过其中有很多是个人很难完成的，因此就需要进行组队。以往的众多网游中，组队人数上限通常为6人，而在这里则高达10人，合作的趣味进一步得到体现，各职业人物的技能相互谐调可以产生极强的战斗力，这绝非单人作战所能想象的。在组队中，队长是很重要的领导者，他可以更改队伍阵型，以适应各种突如其来的打击，队员则可以保持跟随状态，听由队长指挥，或是自主操控，脱离队列，总之是很随意。

《W.Y.D》中的战斗系统并没有因为任务系统的强化而遭冷落，流畅的即时砍杀带来的快感无与伦比，人物会根据自身持有的武器不同而作出特有的攻击招式，即便是同一种武器也会有三种以上效果。对PK情有独衷的玩家也不用担心游戏里没有用武之地，通过竞技场系统，所有PK者就能名正言顺的投身其中了，玩家可以亲自上场进行比试，还可以在场下观看其他玩家的比赛，有钱的时候还能小赌两盘，调节一下刀光剑影后的疲倦心态。

全3D的视觉享受

如今，已有越来越多网络游戏向3D化发展，《W.Y.D》问世后将当之无愧成为画面最靓丽的全3D网游。这一切都得益于制作公司Joyimpact所独立开发的全新3D引擎，它的特点是对针对远近、大小、动静等不同环境生成最优化的图像。在游戏中自由缩放视角时，所有的景物、人物等3D模型都始终保持着精细的轮廓，而且还可以对视角高度进行调整，拉低视角后蓝天白云一览无余，远方的景物一点点柔和的过渡出来。直言不讳的说，网络游戏的3D图像与单机游戏还保持着一段距离，而《W.Y.D》则把这个距离拉到了很近，它的整体效果和《地牢围攻》非常相似，场景气势宏大，人物动作逼真，战斗时的光影效果出众。天气变化和昼夜交替使相同场景呈现出不同风格，细节的处理也十分细腻，漫野盛开的鲜花和精灵样的萤火虫将草坪烘托得栩栩如生，再加之阵阵微风吹得草浪滚滚，试问在如此景致下又有哪个玩家不为之心动呢？为了让3D图像在所有电脑上都能得到发挥，本作还提供了多种分辨率以供选择，1600×1200，32位色的最高级别可以在高级电脑上得到最华丽的游戏互动体验。另外，游戏地图采用一体化设计，在行走过程中完全不用频繁装载地图数据，而且切换室内外场景时的处理也十分出色，对网络需求十分百姓化。■







■名称	■制作	■上市
■类型	■代理	■外测

A

RO 仙境传说 深度报导

文/锐



2002 年韩国网络游戏排名第一的游戏 RO（台译《仙境传说》），终于要在 2003 年春季推出简体中文版，在国内早已经有相当多的玩家成为 RO 的忠实拥护者，究竟它有什么神奇之处，又和国内目前的韩国网游有哪些不同呢？让我们来慢慢揭开它神秘的面纱。



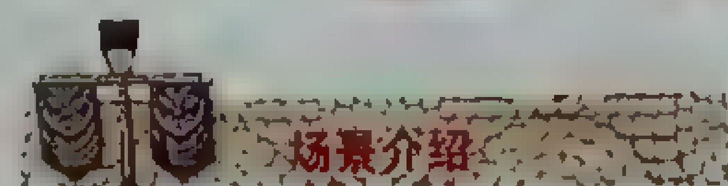
游戏概貌

RO 是一款风格可爱清新的网络游戏，由韩国 Myung-Jin Lee 创作的同名小说改编而来，经韩国著名开发商 Sonnori 四年的努力，终于化身为网络游戏，仅在韩国本土的免费测试就长达 2 年，直到今年才开始收费，开发公司严谨的态度可见一斑。RO 虽然不是最新出炉的游戏，但是在画面和各方面却毫不逊色于目前刚刚开发的网游。地图由 3D 构成，而人物则由唯美的 2D 绘制，将 3D/2D 完美地结合于一身。城镇里的所有建筑也经过精心设计，不会有 3D 那种粗糙的棱角。类似 UO 的"纸娃娃系统"会随着装备的变换而更换外型，让玩家可以创造出与众不同的穿衣哲学。怪物则完全不是韩国其他游戏中千篇一律的恶心形象，其中如波利等可爱的小怪物反而令人爱不释手。在各大论坛上，热情的玩家们在谈及 RO 时，都爱用"卡瓦伊"（日语中可爱之意）来形容，也难怪大陆和台湾将此游戏译为"仙境传说"，的确，不管从画面风格还是音乐，都散发出如童话世界般的仙境气息。



故事背景

很早以前，人类就生活在这个地方，在这里生活会使人们忘掉曾经的伤痛和战争的沧桑，可是这样也使他们渐渐变得高傲和自私，将以前的缺点一一暴露出来。在其间，有很多不祥的征兆出现，打破了世界的平衡，于是战争再次爆发，和平的生活再度陷入混乱。一个巨大的声音威吓着神族、人类和魔鬼这三个种族，就在此时，巨大的野兽向他们发起了猛烈进攻，这是山洪暴发的声音，伴随着地动山摇，各种神秘的魔鬼纷纷在这里降临。当和平被打破，巨人始祖（Ymir）就必须为此担负起弥补世界创伤的责任，而玩家将会扮演这个角色进入漫长的冒险旅程。



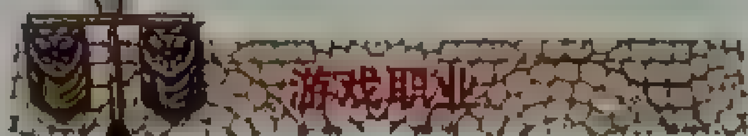
场景介绍

《仙境传说》的游戏场景非常丰富，有的是在原作中保留下来的，有的是制作者新创的。由于这些各具特色的场景的不断切换，玩家也将在游戏中感受更多的新奇与冒险。作为一个强大王国，RO 的世界主要是依靠强大的军队来维护他们的稳步发展。

Prontera（首都），国家的心脏，由国王来直接管辖，并设有强大的军队以保护国王安全，维持人民的正常生活及贸易活动，以及教堂、训练基地等设施的正常运作。这里每年都有一场竞技锦标赛，因为是国家中心，所以周围也建有很多的居民区，另外这里的地理环境非常优越，具有丰富的水资源，所以生活会相对舒适些。这个首都的占地面积广阔，人才辈出，它是玩家旅行冒险最好的地方。

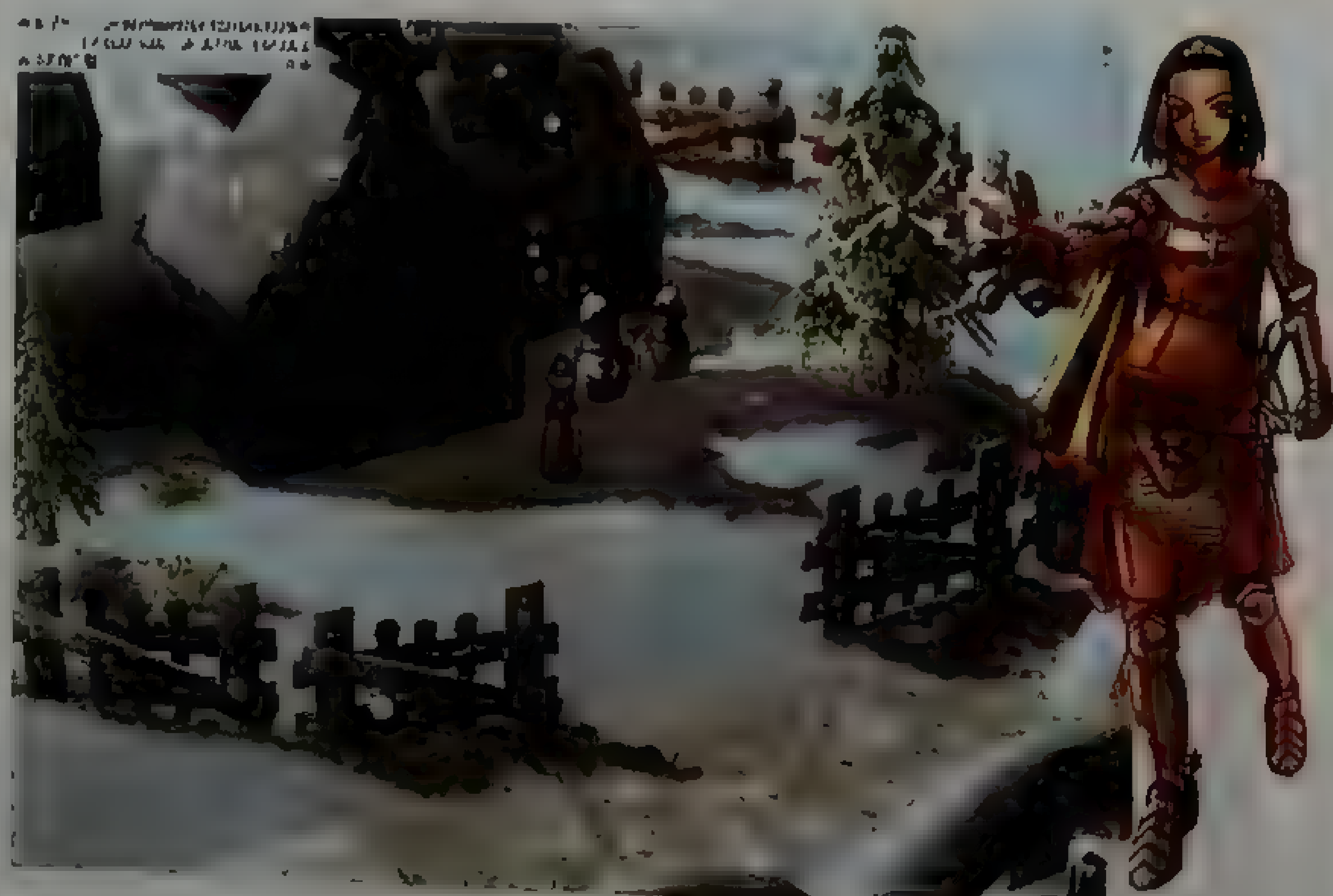
Morroc（外部区域），是一个以沙漠绿洲为基础的城市，弓箭手常常出没在附近的树林中。这里的气候特别温和，环境宜人，不愧是一块风水宝地。这里也是全国的政治和经济中心，市民生活相当富裕，但是由于治安管理比较差，时常出现盗窃和混乱的现象。这里的贸易十分活跃，各个地方发展得很繁华，地形也比较复杂，在远处的沙地上还建立了很多监狱，也有很多洞穴和迷宫出现。

Fayon（山脉城市），主要适应于各种植物的繁殖，就象一座具有东方特色的城市，大部分牧师生活在这里。要想到达这里，必须通过排水渠。游戏中金钱很重要，因为装备只有职业限制而没有等级差别，对属性的影响较大，而且好一点的装备都非常昂贵，打死怪物是没有钱的，只有将拣到的物品拿去 NPC 或玩家那卖掉，偏偏卖的钱又很少，所以很多玩家都在为金钱而来回奔波。所以这里的广场上也有了很多乞讨者，还有跳舞挣钱的，怎样跳舞？就是坐在地上将身子转来转去啦。



游戏职业

《仙境传说》基本沿用日欧混合式的职业路线，在人物划分上有初学者（NOVICE）、弓箭手（Archer）、魔法师（Magician）、剑士（Swordman）、商人（Merchant）、盗贼（Thief）、服事（Acolyt）等多种职业，所有职业皆须先从初学者开始。十级后玩家可依兴趣来转职成其他职业，请注意，职业一经选定，就不能再更改，一转之后锻炼到职业等级 40 级，玩家将可再次转职所属的进阶职业（二转），此时角色外型将会做更大的变化，特殊技能之威力除了大跃进之外更是衍生出许多分支。





剑士（Swordman）
进阶职业：骑士（Knight）

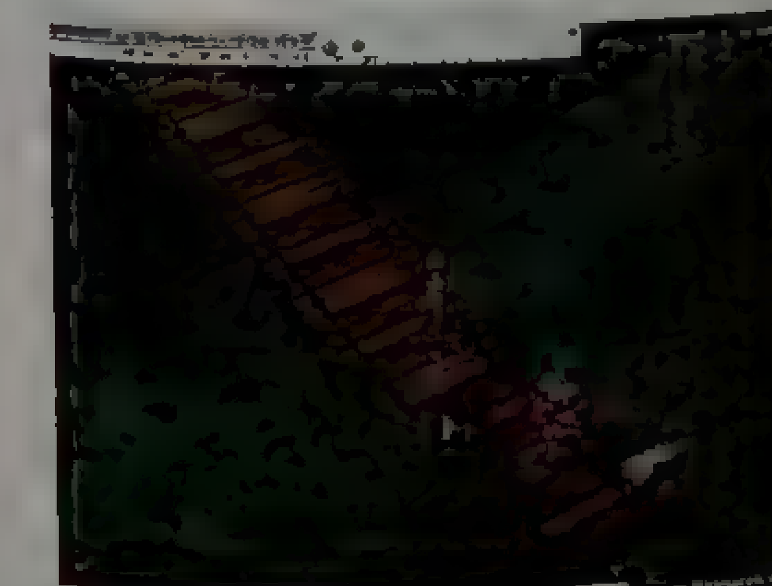
除了弓箭与魔杖类无法使用外，其它重型武器与防具皆可使用，为所有职业当中 HP 值最高的职业，如此在团队当中多半位居最前线。二转之后的骑士也是相当活跃的战斗型职业，由于是唯一可以骑乘"大嘴鸟"的职业，所以移动能力自然比其它职业来得快。

魔法师（Magician）
进阶职业：巫师（Wizard）

这是使用魔法的职业，有非常强大的战斗能力，也是所有职业中攻击技能最为华丽的。不过这个职业的缺点就是 HP 与防御力都相当低弱。刚就职时会常因为魔法咏唱时间过长而失去攻击先机，不过当等级升高后，强大的攻击力是其它职业无法望其项背的。二转巫师之后，可活用水、地、火、风四大属性而形成强大攻击性的魔法，是团队中攻击力最强的成员之一。若能充分了解怪物的属性，攻击上更可事半功倍。

服事（Acolyte）
进阶职业：祭司（Priest）

服务神的最基层人员：可以治疗别人，对不死系怪物杀伤力强大。拥有各种不同的祈祷技能，具有强大的治疗能力。是队伍中的灵魂人物。二转后可使得辅助系的魔法更上一层楼，更多加了赞颂与祈福系列魔法，使得其回复技能在团队中的地位益发重要。



弓箭手（Archer）
进阶职业：猎人（Hunter）

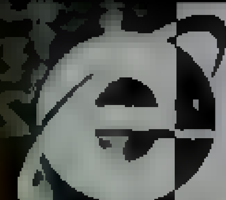
此职业最令人称羡的便是远距离的攻击方式了。在团队之中多半属于后防攻击人员，拥有高命中率兼具攻击力。二转后，可使用多达 10 种的陷阱技能，并使用新登场的猎鹰做辅助攻击。由于转职之后的弓箭手必须有较高的 INT 值才能使用猎鹰，因此在分配升级点数时不能忽视 INT 值的重要性。

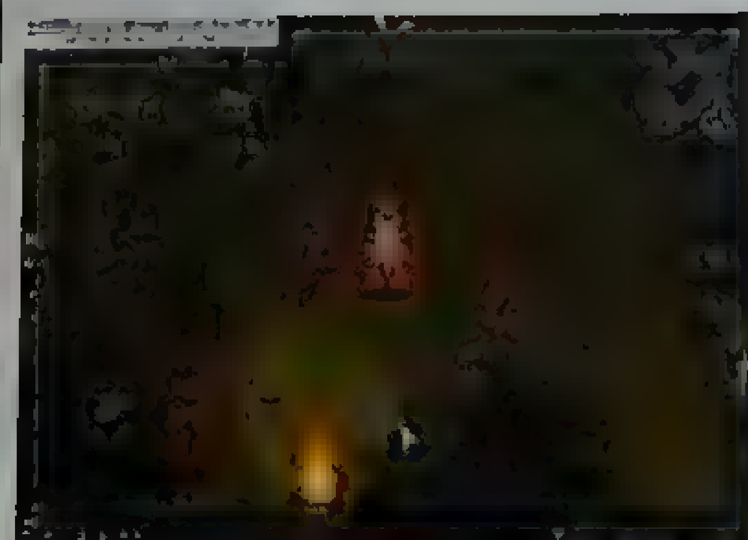
商人（Merchant）
进阶职业：铁匠（Blacksmith）

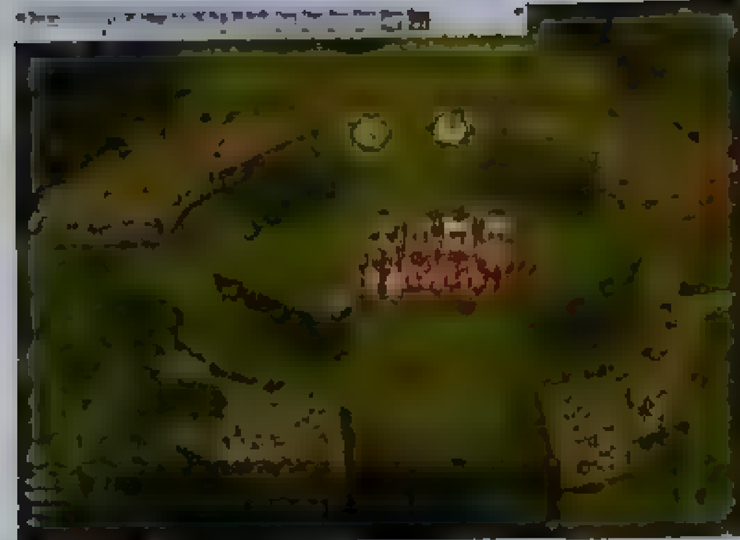
此职业的战斗能力是务庸置疑的，可装备的武器与防具等级也相当强，不过毕竟商人这职业的主要价值并不在于战斗而是买卖，商人可跟 NPC 低价买入商品，亦可高价售出商品，并可拥有开设露天商店的技能。二转的铁匠，善于加工物品与制造原料，可制造出各种武器与防具

盗贼（Thief）
进阶职业：暗杀者（Assassin）

盗贼最大的特色便是可直接盗取怪物的宝物，而其使用短剑连续攻击技与巧妙的闪躲技术也是相当令人称羡的。另外，也是除了攻箭手之外唯一可以使用弓箭的职业类型，是在游戏中人气度满分的职业。二转职业可使用多种华丽的攻击技术，是所有二转职业中拥有最强物理性攻击力的职业，惟初期攻击力稍弱。暗杀者可使用一种名为「拳刃」（Katar）的双手攻击武器，具有双手分别修炼攻击的能力。









等级说明

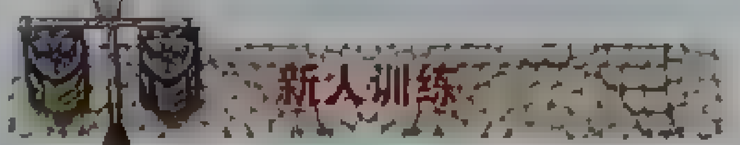
玩家的出生地，会由随机数决定在六座城镇之中，每座城都各具特色。出生之后，首先要了解一下记录点NPC、道具店、武器店、防具店等的所在位置，其次可以通过画面左上角的开启指令栏查看角色属性，左边是体力与魔力值（最小/最大），下面是基础等级与职业等级、负重量、所持现金；右边则显示角色的素质栏、道具栏、技能栏、聊天室、微型地图、装备栏、组队栏等等。

游戏中共分为两种等级，一种是基础等级（Base Lv），此等级上升会出现可爱俏丽的天使为您带来神奇能力点数作为礼物，这是供玩家提升素质用的，各项素质能力强弱皆会影响综合能力。第二种等级为特殊职业技能等级（Job Lv），此技能升级，会获得魔法点数用以提升技能威力，画面左下会出现一个蓝色的小格子，点选之后，会进入特殊职业技能菜单，如果玩家未达到十级，就只有一种能力可以提升。

结婚系统

RO新增的结婚系统不但可以发出喜柬给好友们，还可以穿上特制的礼服和婚纱在GM特别开设的教会里举行盛大的婚礼，结婚后的新人们将可以共用物品和金钱，并有专门的双人仓库，夫妇组队战斗时也会得到更多的经验值。

由于韩国版RO必须用身份证才能注册游戏角色，在游戏里申请结婚时系统会自动检查双方ID身份证的性别信息，鉴别为同性角色的话系统将拒绝结婚申请。当然……既然可以结婚也就可以离婚……游戏里也可以向GM管辖的法院申请离婚。



新人训练

初学者一开始出现的地方就是初学者修练场，通过一座有着"欢迎"两字看板的吊桥，就可看见修练场所在的城堡。与注册组员NPC谈话会出现4种选项，玩家可以选择立刻开始游戏，或是申请到初学者修练场。这里强烈建议没有经验的玩家选择进入修练场，因为修练场不仅仅教导新手如何使用指令、操作接口、游戏礼仪，还会提供实际战斗的场所，散布着攻击力不高的绿毛毛虫，让玩家避免打错等级较高的怪物而枉死，也让你在进入仙境正式区域之前可以提高一些攻击力。新手区教师们的提醒都是非常重要的，稍微有点耐心看完这些引导，就能答对他所提的问题，也就能得到一些增加生命值的物品，这些小礼物在初期可是蛮实用的喔！

仙境RO伝説 Online

第一站，"注册组员"位于城门口，选择"我要申请初学者修练场"

第二站，进入大厅，左边有一位初学者讲师，听取与游戏相关信息，并且回答问题，答对送奖品！

第三站，进入大厅右边的房间有二位接待人员，会告诉你在游戏中的注意事项。

第四站，回到大厅在初学者讲师旁有一位很像士兵的接待人员，他要确定玩家前面所有的步骤都完成了才会让你进入下一阶段。

第五站，被传送进入的这个房间有二个接待人员，分别谈话之后，选择接受训练，就会被送入满是毛毛虫的草地。可以选择直接通过或是练习如何杀怪、累积经验值，无论哪种都不妨碍下一阶段进行，不过需要小心的是此地的毛虫会主动攻击，若是阵亡了就会被传送回上一站，等待HP值补满后，可与接待人员要求再挑战一次。

第六站，通过满是毛虫的草地进入对面的房间，有四位接待人员等待着你，为你进行性格测验，让你了解自己的性格及适合何种职业。最后一位教练会询问你"要选我想要的工作或者选被分配的工作"，此处所指的是出生地的问题："我想要的工作"将列出六种职业供玩家选择，若选弓箭手，出生地即为斐扬旁的弓箭手村，玩家的职业等级如果足够就能马上就职啰！"分配的工作"将会依照玩家的心理测验结果传送至该职业就职处，例如测验结果为剑士就会被传送至普隆德拉城。而这个城也就是你的出生地！■

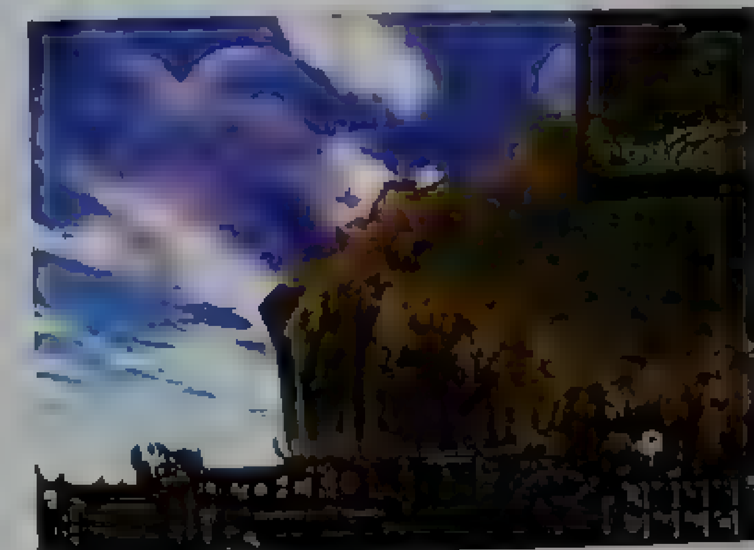


B ■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■内测

破天一剑

由韩国畅销武侠漫画改编的网络游戏《破天一剑》，自从参加了大陆网游"选秀"活动后，就被多家代理看好，而最终被中广网正式引入国内，准备和同侪一起争夺中国网游市场。

游戏剧情为虚拟的神话故事。宇宙之初，是由天极、人极、地极、四象、大天王、修罗和十二圣灵共十八颗星宿围绕着紫微星运转而成的世界，并由明的创世之神和暗的逆天之神维持平衡。某天，紫微星突然转暗，明的力量渐弱，逆天之神强大的黑暗能量开始膨胀。四天王、四方神和十二圣灵护法在逆天之神的威逼利诱下，先后迷失本性成为傀儡。在吞并其它星宿后，逆天之神又把魔爪伸向了除天极星外的最后一块净土——人极星。



游戏背景就是在拥有无数人类居住的人极星，那里的人们都有着太极八卦盘中封禁的某种神奇力量。他们为了保卫家园，不断同侵扰村庄的怪物战斗，神奇的力量也得以不断加强。最后他们意识到死守不是解决问题的根本，于是团结一致向不可一世的逆天之神发起了挑战，一场正邪之战、人与神的战争开始了……

游戏武器分为四大类，剑、刀、斧和暗器。装备有铠甲、头巾、腰带、鞋、护腿和饰品六大类。武器装备不同已往的RPG，玩家不是为捡装备而攻击怪物。几乎所有武器装备都要靠捡来的物品和低级装备合成而来，这样玩家会为终极武器而疯狂寻找合成所必备的物品。这也避免出现以前武器装备满地都是的情况。玩家还要注意的是，装备越高级耐久度越低，因此随时准备几把武器以防万一就很有必要。

游戏中的其它物品也非常多，有近200种。所有的物品要从怪物身上、某些特殊场所和任务取得。游戏规定了什么怪物死后出现什么物品，但出现次数是随机的，这样方便玩家找物品。由于《破天一剑》里的人物装备有限，必然会出现很多外表相同的人物，但染发液、染衣药液和染鞋药液的出现解决了这个棘手问题。

《破天一剑》使用了最新的2D网游图形技术，支持800×600，16bit高彩画面。画面整体构思精致，色彩运用得体，而且战斗场景也非常华丽，电光火石的特效令人眼花缭乱，人物动作自然流畅。游戏采用斜向45度的最佳视角，使玩家在视觉上的享受进一步加强。

战斗是游戏的一大亮点。武功以八种属性和四种神功（暗功、天眼、幻影、和隐身术）为基础，一共有12种。每个角色都有自己天生的武功，每升10级功力上升一个层次。各种武功要修炼到5~7层，同级武功才可以组合成威力更强大的组合技。玩家还可以自行选择在不同阶段组合出150多种个性化神功。游戏还特别添加轻功系统，所以游戏中设置了特别多的悬崖峭壁，有些看似无法通过的地方都要靠轻功才能通过，但玩家必须先修炼到一定等级后才能使用轻功。

游戏提供了8个可选角色，是分别根据火、毒、冰、光、黯、地、风、雷八种属性和八卦阵法挑选出来的特殊人类。游戏中怪物的种类更达到170多种，怪物都以逆天魔王、十二圣灵护法、四方神和四天王为中心，并以十八星宿和天气变化配合。此外，游戏还引入了怪物饲养系统，玩家可以带着自己精心饲养的怪物去参加各种竞赛。

《破天一剑》在韩国深受欢迎，在网游泛滥成灾的中国能否取得如同韩国一样的佳绩我们拭目以待。■



怪兽变身秀



作为一款网络游戏，《怪兽总动员》有着与众不同的玩法，在游戏中变身成怪兽的样子，上天下海，远比枯燥乏味的练功升级有趣多了。而且这种变身也是非常容易的事情，只要你身边带有怪兽，就随时可以变成它的样子，短短一两秒钟的时间，漂亮可爱的3D怪兽造型就会展现在你面前，想变回原状也同样简单，敲两下鼠标即可，像吃花生米一样轻松。

变身无处不在



在怪兽的世界中，大怪小怪无处不在，200多种"野生"怪兽只要你抓的到，随时可以变成它们的样子"臭美"一番，利用游戏提供的旋转镜头功能，你可以360度欣赏自己的模样，再也不用在战斗中对着怪兽们的后脑勺郁闷了。当然，这种奇妙的功能不只是简单的噱头，在游戏进程中有许多需要利用到变身的地方，这里给大家介绍几个变身小技巧：

友情速配：别误会，这不指网上交友，而是在游戏中组队冒险。因为游戏中的怪兽存在着很强的种族、属性相克的关系，几个玩家分别携带不同种族、属性的怪兽参加战斗，才是最安全的练功方式。大家在寻找合作伙伴时，也可以变身成自己携带的战斗怪兽的样子，以便告知别人自己的特长，这样就可以很快找到配合默契的队友，而不用费力的大喊大叫了。





现货交易：和其他玩家进行怪兽交易时，也可以通过变身来"验货"，这样可以在一定程度上防止骗子，也将以省掉那些"尔虞我诈"的时间。

以上两个小技巧可以帮你省下不少游戏时间，要知道在网络游戏中"时间=点卡+网费"，用这省下来的钱买点好吃的补身体更划算。

五洋捉鳖



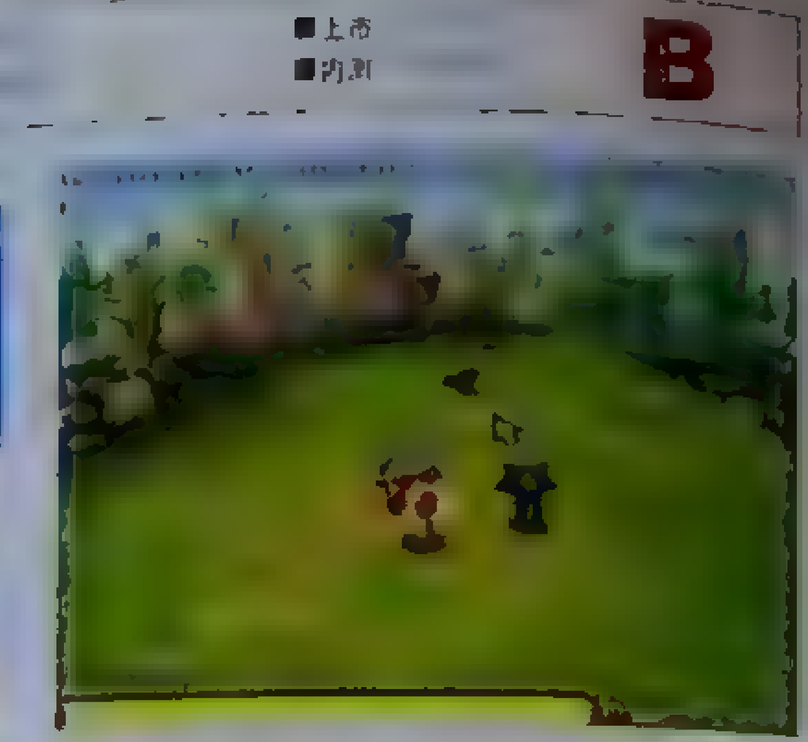
上面所说的都只是变身的一些附属用途，下面要介绍的是变身后的终极绝招——怪兽特殊技！当你变身成一些特殊的怪兽后就会发现，你可以使用某种特殊的技能！所谓特殊技，就是无法通过其他途径学得的技能，想玩这些奇妙的功能就要捉到相应的怪兽才行。想知道变身后有什么宝可以耍吗？请睁大眼睛继续看这篇文章吧！

九天揽月



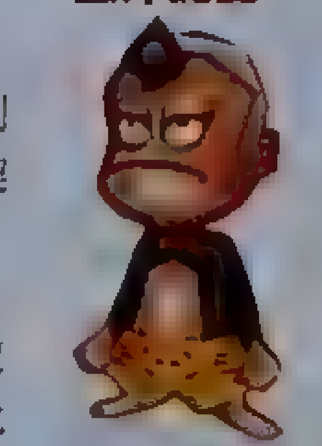
不错，就像超人穿上内裤就可以飞一样，在怪兽的世界里，如果你变成一个长翅膀的怪兽，你就可以在天上飞！而且起飞降落都是在同一个场景中进行，没有任何障眼法，绝对是真真正正的高高在上！

想象一下你变成一只深沉的蝙蝠猪高高的飞在空中，不会飞的玩家们在地面上时刻要担心你会把口水滴在他们头上……当然，善良的你应该不会有我这种龌龊的想法，不过那种凌空飞舞的感觉实在是难以形容的好。而且怪兽世界里般



神秘的大空洞也只有会飞才可以进去，如果你没有会飞的怪兽……那就只有眼馋的份了。

五洋捉鳖



飞行果然够嚣张，不过也不是每个人都喜欢在天上飞，像在下一样患有恐高症的悲惨人物是没有办法享受高高在上的快感的，所以游戏中也提供了另一种耍酷的选择——潜水！你可以变成某种鱼，在精灵湖泊里和水草们做游戏，比起真正的潜水便宜了不知几百倍，而且不用担心氧气瓶什么时候会用光，就算在水底泡100天都没关系（前提是你的点卡要充足:）。游戏中唯一的水下场景——精灵湖泊就需要潜水才能进入，赶快去捉一只鱼来变身吧！

$$$$$



在天上乱飞一气或在水里泡得白白胖胖后，应该考虑一些现实的事情了……就是赚钱。指望靠野外打出来的基因过日子？那你将永远挣扎在温饱线上，战斗中被打出轻伤就会脸色发绿，想要过小康生活的话就要有其他的经济来源。游戏中的一些怪兽拥有经济类的技能，比如挖矿、采集等。会挖矿、采集的怪兽可以帮你赚许多零用钱，如果你选择矿工这样的职业的话，可以完全发挥出它们的能力，获得高级别的原料，从而……赚更多的钱。





干将莫邪

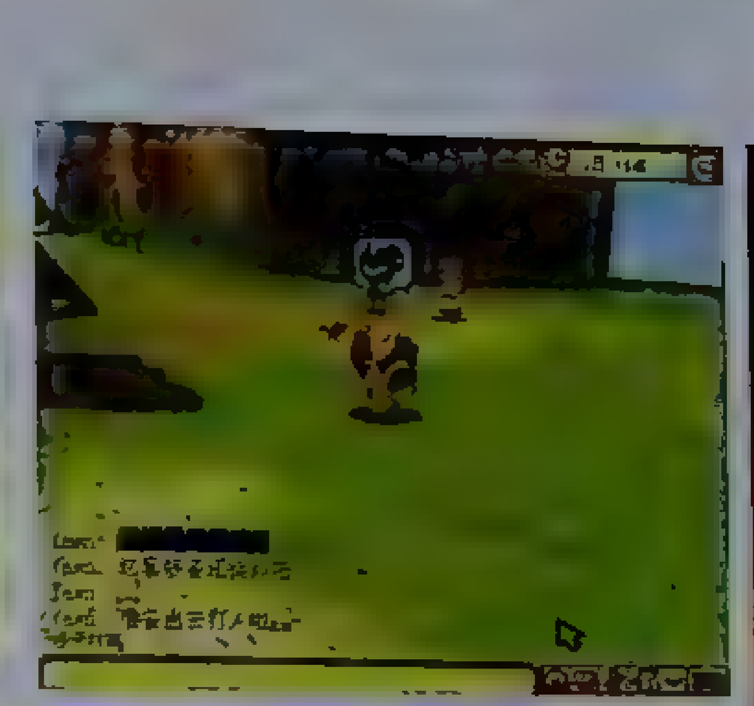


打造神兵利器不一定要在炉火前挥汗如雨，你也可以轻松的成为欧冶子，因为一些可爱的怪兽拥有一种化腐朽为神奇的技能——合成物品！使用合成技能能够制造出各种武器、装备、道具等。在怪兽中，商店里的NPC只卖一些低等级的物品，高等级的物品只有通过合成才能做出，如果你练成了一只高级合成怪兽的话，一定会非常受你的伙伴们欢迎，而且合成出极品物品卖给玩家的话……嘿嘿，你以后就可以躺着花钱了。

别太上瘾了



觉得变身很棒是吧，是不是打算再也不变回人行了呢？给你泼一浴缸冷水吧，变身不是完全没有限制的！在游戏里，如果你处在变身状态是无法和功能性NPC说话的（功能性NPC就是……大概就是卖东西的），如果你需要到NPC那里买一些补HP的药品就要变回



人形才可以，否则就不要怪那个NPC不理你了，更不要头脑冲动的乱骂无辜的制作人员。

本来嘛，正常人怎么会愿意和一只喷火龙或大袋鼠讲话呢？就算你变成像人的怪兽也是一样，普通老百姓见到超人一般都只有发傻的份，早就忘了怎么说话了，所以这项设定也算合理。并且游戏中人物的造型也都非常有个性，丰富的动作不亚于怪兽们，看多了怪兽的同时换换口味也是不错的（也使得人物在游戏中的地位不至于低得太离谱:）。

是不是觉得很心动了？那就赶快拉条网线（最好是宽带）、搬台电脑、装上游戏（当然，这些都要先付钱，不然别人会怪我教唆），进入怪兽的世界中吧，来感受全3D画面给你带来的震撼，来体验一下怪异有趣的变身系统。■



■名称
■类型
■制作
■代理
■上市
■内测

B

新西游记 内测印象

文 / 善良的大灰狼

2001年《不灭传说》的推出，虽然未能给卓越数码带来期许中的火热，但不可否认，作为少有的国产原创网络游戏先行者，卓越数码通过《不灭传说》执得了许多宝贵的经验，也正因此当2002年即将结束之时，卓越数码的第二款网络游戏《新西游记》又宣布开测了。

和之前的《不灭传说》一样，玩家必须先下载安装游戏客户端，再通过客户端在线申请游戏帐号。游戏中提供了8大门派供玩家选择，由于不同的门派各有其特殊的武功技能，而且对于男女性别的要求也不尽相同，因此虽然沿袭了前作的设计，但给人的感觉却并不唐突，毕竟没有男性会想到月宫去当仙子吧？每位游戏人物都有「体格」、「根骨」、



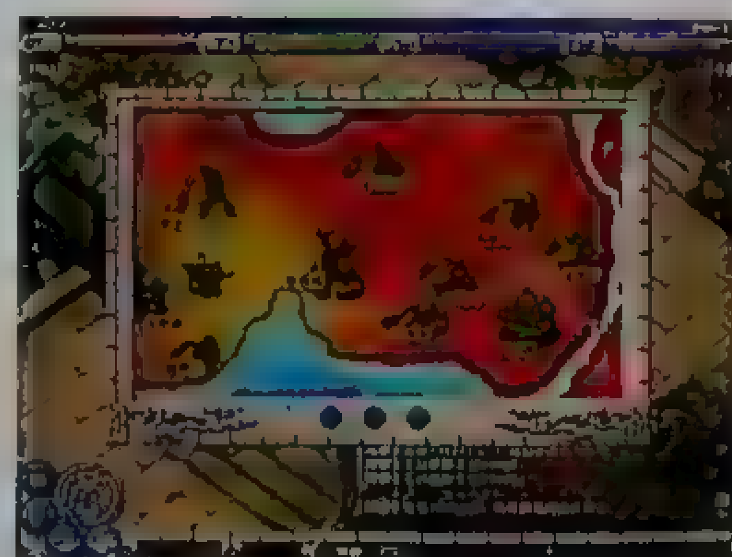
「悟性」、「灵性」四项能力，玩家可以随意调节数值分配，但无论怎样分配，四项能力值的总和不能超过90，或许是因为目前游戏仍处在测试阶段，因此当前只开放了两种男性和三种女性人物造型。一切选择确认后，玩家将会分配到一组数字作为身份识别码，人物创造即告完成。

所有进入《新西游记》中的新人，都要先到新手指导员处报到，根据不同的门派身份领取新人装备和10000枚铜钱，学习游戏中的基本操作，同时可以更改名字和变换角色形象，之后方能踏入仙山密境之中。也许是对内测玩家的格外优惠，笔者初来乍到竟然在这里领了双份的装备和钱。告别新人调教官，先别忙着离开，调教官旁边的牛头怪可以帮玩家改造型，可惜目前男女一共只有6种外貌可选，如果再多点造型那就更好了。

虽然游戏之前，已经看过《新西游记》的相关截图，但进入之后，仍然为全卡通造型的地图人物设定感到惊喜，无论妖怪还是仙子，全部是超可爱的3头身Q版，相较于同是采用了《西游记》题材的《大话西游》又是另外一种味道。由于玩家都是事先已设定好门派，因此出世之后都直接被送到了门派之中。进入门派首先要做的就是拜师，新手只能拜最底层的门人为师，要拜掌门等级高了再说吧。想改投别门别派也可以，不过根据门派规定，会受到相应属性技能减少的处分，非常严厉哦。

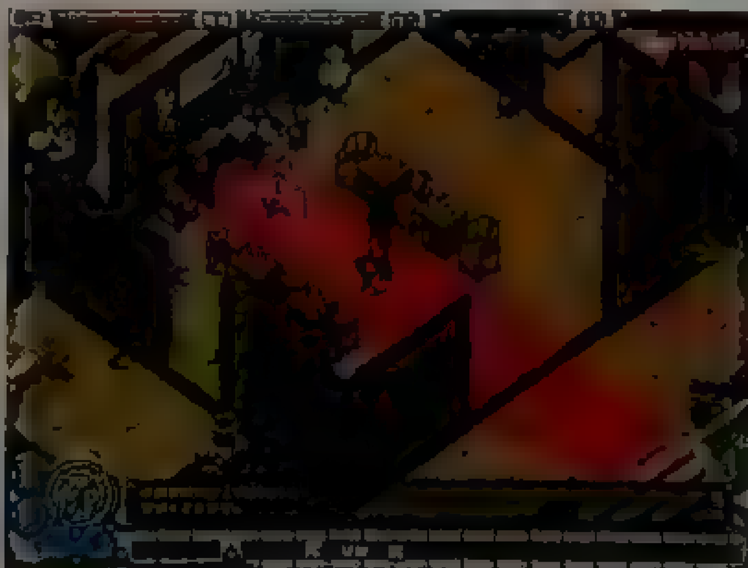
拜了师父，自然要有所收益，游戏中武功技能升级的核心在于"潜能"，每样技能都需要付出一定的潜能值才能学得或提高，好在为了方便上手，每个新人都被赠送了500点"潜能"，不过一开始的技能学习也是很有学问的，游戏中的潜能得之不易，所以可不要乱用哦。不知是否受到早前文字MUD的影响，《新西记》的武器技能系统设计的颇为复杂，分为基本技能、高级技能和特殊技能三类，玩家必须有了相应的基本技能之后，才能修练对应的高级技能，但令人不解的是，这些高级技能在战斗时无法手动控制使用，游戏制作组对此的解释是，会在战斗中随机出现，但也许是本人运气太差的缘故，玩了将近一周时间，仍然没有见过随机出现的高级技能（哭）。高级技能之上的是特殊技能，这部分技能更象法术，在战斗中可以借以攻击敌人，例如召唤天神、封印、定身、给自己补气补血等等，但是一部分攻击法术都看不到作用效果，而且更幽默的是，使用召唤术不是每次都能成功，偶尔会出现雷公电母不在家，无法施法的情况，很契合游戏轻松搞笑的风格。

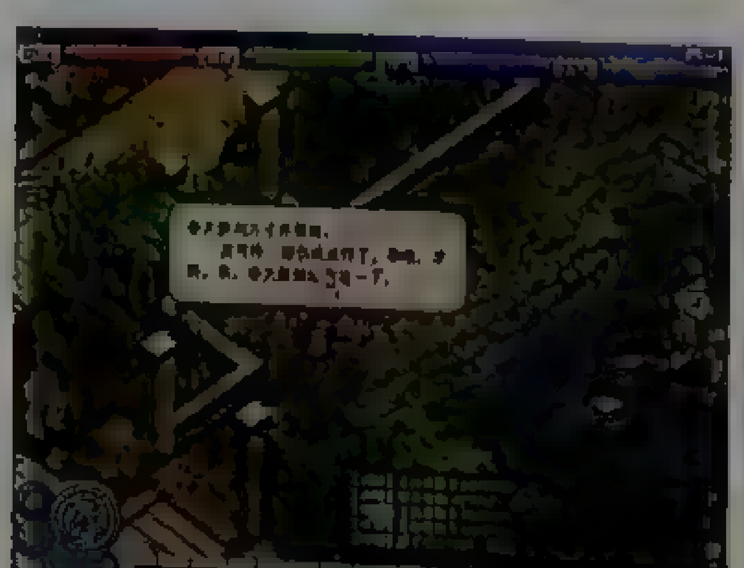
几乎所有的网络游戏都不可避免地将战斗作为游戏重点，《新西游记》采用了《不灭传说》的改良引擎，自然也是如此。游戏中提供了众多的任务，玩家可以通过任务获得不菲的回报，但回报归回报，要想在游戏中获得发展，战斗仍然是唯一的选择。游戏中的怪物NPC分为2类，一类不会主动进攻玩家，只有玩家自行上前挑战之后才会开打，而另一类则会主动追着玩家攻击。好在《新西游记》也继承了《不灭传说》中仿如神行太保一般的快速行走速度，因此只要发现及时，想躲避



凶神恶煞的怪物也很容易——游戏中的敌人是可见的，而且大部分时间比玩家跑得慢。游戏采用半即时制的回合战斗，玩家与怪物触发战斗后，将切换到战斗场景，由于敌方出手没有时间显示，而且玩家动作命令并非叠加进行而是后一动作取消前一动作内容，如此一来，玩家的攻击动作会有延迟，吃药、施法的时间明显不足，不过若是不下命令而由电脑自动处理，战斗过程还是很轻松的。

有了战斗，自然无可避免地会出现战死等情况，《新西游记》中对死亡的处罚非常严厉，不仅会掉武学经验、道行经验和潜能，而且身上还会随机损失物品和金钱，真是死不瞑目啊！更严重的还在后面，由于玩家被打死通常都是血槽变空，而复活后不仅血槽仍然是空的，血与精力的上限值也大大降低，好在还可以买药或花钱医疗，否则再遇强敌，打击将更难承受。





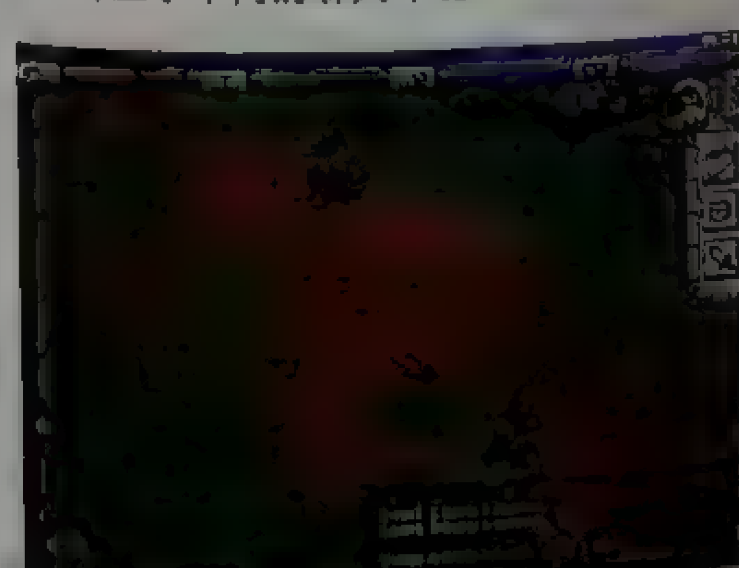


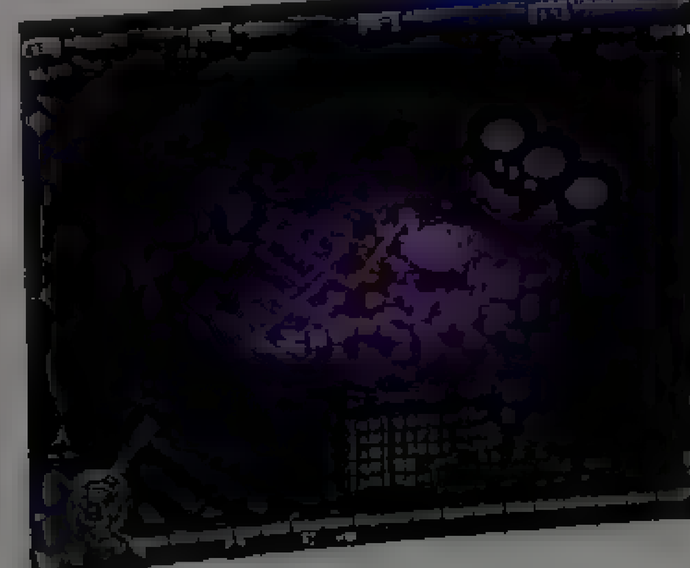


除了与怪物的战斗之外，玩家与玩家PK战也是受人关注的焦点，考虑到时下越来越多网游提供PK开关的设计，《新西游记》也加入了类似功能，玩家可以自己决定打还是不打。兴许同样是受了早先文字MUD的影响，《新西游记》的等级经验系统也颇为复杂，玩家必须通过战斗获得潜能，用以增加相关技能，而其他的技能包括年龄的增加则另有计算。尽管如此的设计可以让玩家尝试到不同的修练乐趣，但却不免让人怀疑，这种复杂的玩法是否能够让已经习惯了韩国网游那种简单直接的玩家们满意，毕竟太过复杂的设计对于任何一个刚进入游戏的新人来说，都是有些不太适宜的，除非他具有天生极强的钻研精神。

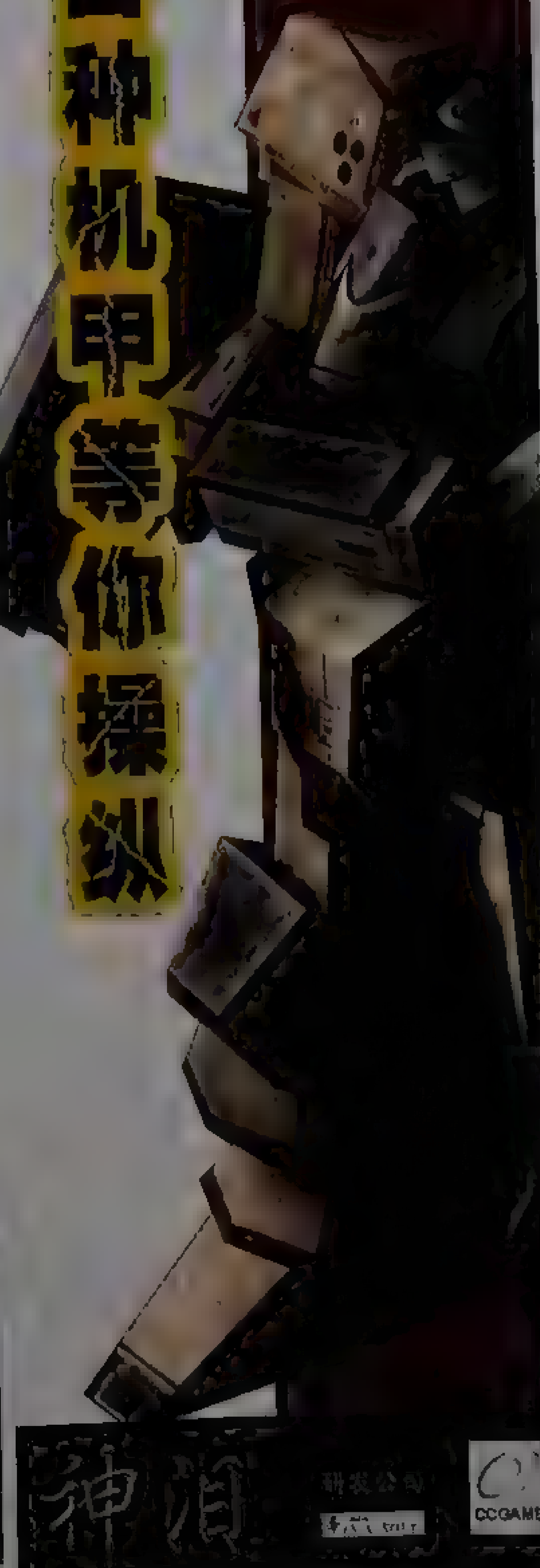
网络游戏相较单机游戏，特色之一就在于玩家间的互动交流，因此聊天也就成为了游戏中必不可少的功能。《新西游记》的聊天功能分为闲聊、求救、帮会、队伍和说几种，对应于不同的聊天环境。选择说时，角色的头上会浮现出对话泡泡，连上游戏本已卡通味十足的画面，有种看漫画的感觉。此外聊天中还可以插入表情动画，非常生动。当聊天聊的投机，接下来的自然是加为好友，游戏中的好友QQ的设计不但可以帮助玩家了解好友在线的情况，更可以通过它来传递悄悄话。认识了好友，接下来想到的必然是组队战斗，游戏中，玩家最多可以组成3人小队，相比单人而言在战斗中获胜更为容易，而且战斗经验将会分摊，对抗强大的妖怪时还是组队最为有利。组队中，队员的行动都受领队控制（除非玩家自行跑开，而不能跟随领队），因此只要有好友帮忙，就可以让别人为自己代练人物，虽然目前还不敢肯定如此的解释是否真符合游戏开发人员当初设计时的想法，但已经有众多的玩家在利用这一功能白天黑夜地切换代练了。

到本文完成之时，《新西游记》仍然在紧张的测试之中，游戏的BUG依然很多，而制作组为了进行调试所频繁改变的属性设定，也让人很难通过昨天的经验更好地实现今天的练级，但不管怎样，作为一款继承了《不灭传说》优点，同时又加入更多创新发挥，而且内容也更为贴近玩家的网络游戏，《新西游记》依然值得玩家期待。■









■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■外测 A

轩辕剑 Online 任务揭密

文/火舞艳阳

轩辕剑 online》终于如期展开了测试，漂亮可爱的人物造型，古色古香的场景，并不吓人的怪物以及众多的任务，都给大家留下了很深的印象，开测当日的火爆也令玩家们记忆犹新，相信还会有更多的玩家准备进入轩网的世界去冒险。经过一段时间的游戏，笔者也小有所获，为了帮助更多新手很快适应轩网的环境，现将轩网的一些任务资料呈献给大家，愿各位能够早日成为"轩辕大侠"！

昆仑密境新手任务

有经验的玩家都知道，初进入游戏第一件事是查看背包，第二件事是"不耻下问"。在密境内的众多NPC几乎都会对你有帮助，首先是几个指导员，与他们交谈后按要求去做就可以获得经验，这里不多说了。交易指导员要玩家将乌梅给紫姑，紫姑会给玩家160元请玩家购买龙胆草和补血药做回礼，这两样可以在森药师和药王金那里买到。

密境中的疯婆子很凶，随便跟她讲话就会挨她揍，不过跟乞丐对话后可以得知，这疯婆心情好的时候也会送人东西，之后再去找疯婆可以得到一个包裹。此任务只能解一次，拿到包裹后再继续对话，就会被她追着打。

音乐仙子的测试一定要做，因为答对后可以得到头巾、手套和经验值。第一题在讯息框会有提示，第二题的顺序是11556614433221，第三题是12311231345345。

捉迷藏的任务不太容易解，因为要在有限的时间里找出三个不起眼的小孩，需要有一定的耐性。建议先跟住一个小孩，在他消失的地方周围找，必定会发现。分别找到三个小孩跟他们对话，然后回去找阿希可以得到一个包裹及经验值。

村长任务是密境中最大也是最难完成的一个。跟村长说话会得知仙境中的灯笼不见了，根据线索可能是村外的猴子拿走的，接下任务离开前，村长会告诉你，它们的头头猿兽很强，请你小心（猿兽在灵猴区）。打败猿兽之后，猿兽会说，灯笼已被紫狼拿走。往狼群区走，在靠近熊区的地方会发现紫狼，打败紫狼后会降低狼的好感，日后将会受到群狼围攻，从紫狼尸体上找到熄灭的灯笼。拿着灯笼回去找村长，村长会告诉你后续任务，要取得兽王金毛、龙涎香才能使灯笼再亮起来。在熊区可以找到兽王，取回兽王金毛后跟村长说话，会提供龙涎香的线索。村长会告诉你村里的试炼场深处传来奇特的香味，有可能在那里。在秘境的最上端与大师说话后可传送到试炼场，打败人面兽后可得龙涎香。将龙涎香交给村长，点燃灯笼后村长会给予一个大包裹的奖励。

一走出密境，在大宇保全身旁可以看到一个寻儿心切的张妈妈，与她对话后得知她儿子小强在森林游玩一直没有回来，她担心会不会出什么意外，希望你可以协助她将小强找回。小强在灵猴区，跟他说话后，他会跟着你一起走，找到妈妈时，张妈妈会给你一瓶蜂蜜。

昆仑密境地图

长阳城任务

1、阿发的家书

在衙门旁可以看到发嫂，跟发嫂说话后得知阿发在巨石林的矿坑中发着他的黄金梦，家里已经快没饭吃了，希望你能帮忙送信到巨石林（得家书一封）。在巨石林的矿坑坑道中遇到康发，与他说话家书会消失，阿发说他也希望能够早点回去，也已经快找到金矿了，只是被一只长着翅膀的老虎阻着，所以无法成功。答应帮阿发去察看情况后，找到云生兽，打败它会得到一个未知的矿物，拿着它去找阿发，他会说这个矿物有点怪，麻烦你将它送到城里去鉴定一下。回城找贾大，将矿物给他，他会告诉你这是愚人金的黄铁矿。拿回去给阿发后，他很高兴地将身上那块未知矿物送给你。拿矿物给贾大鉴定后，得到金矿。

2、小灵的鞋子

长阳城中往北门方向可以看到两个互相追逐的小孩，与小灵说话她会告诉你，小亮把她的鞋抢走了，答应帮她找回鞋子后，只要在周围搜一搜就会发现掉在地上的鞋，捡起来拿给小灵，她会谢谢你并给你一张小灵鬼画符。

3、沙漠中的白教头

在赤壁沙漠中可以碰到白教头，同时得到"他需要水，给他水"的讯息（重复对话会得到1块钱）。在附近的仙人掌寻找，光标变成对话标记时连点仙人掌两下，可得一瓶水。将水拿给白教头，可换得衙门令牌一个。

4、赵大富的夜明珠

到赵府找赵大富会被要求帮忙抓小偷，与屋内所有人讲话后，再与赵府阿光对话，会得知有诚实丹这样物品。回去找赵大富，他会问你小偷是谁，答阿光。在抓阿光时，阿光会说赵大富身上的诚实丹应该可以找出真凶。将诚实丹对着饶总管使用，他会说出他的真实身份是巨石林的山贼，扮成总管的目的就是为了要偷赵大富的夜明珠。到巨石林山贼窝里打败飞贼后可得夜明珠，直接将夜明珠拿给赵小姐可得祝福耳环。将夜明珠给赵大富得500元。

5、贪、嗔、痴三兄弟

在衙门跟黄师爷对话，得知赤壁沙漠中有一群流民到处抢夺往来商人的东西，行为嚣张应是背后有主使者，师爷请求你协助找出幕后主使者。到沙漠中，有贪、嗔、痴三兄弟打完之后，可得到地灵石一块，防+3，体+4，抗雷+3。贪（420,404附近），嗔（370,578附近），痴（339,247附近）

6、树仙子的请求

首先找到树仙子，她会请求你把树仙之叶送给云松爷爷，找云松爷爷后会得到转交树仙子的清穗之叶，交付任务后会得到晨露之结，体+2智+2。（拒绝她的请求可以得到体+1智+1的）。

罹夜谷任务

1、落跑老公

罹夜谷有一个罗妻(266,297)，与她对话得知她正在搬家，但是老公罗伟却不知道跑哪去了，想请你帮忙找找。找到罗伟(357,151)会得到铁靴（防+7，重+14），之后再去与罗妻对话，会得到五十两茶水费。

2、小仁奶奶

路上有个小仁奶奶(302,324)，一直问她是谁，去找包打听袁谷(272,326)，袁谷会要你问吕香(291,113)，吕香会告诉你小仁奶奶的事。之后再回去找袁谷，袁谷要你去巨石林找小仁(220,847)，小仁说回春大夫要兰月草才能救奶奶。去打小蝶仙拿到兰月草三株之后再回去找小仁，小仁要你回罹夜谷找回春大夫(425,362)。回春大夫知道来意后，请你找胡卢做药炉，而胡卢(208,262)的要求是打倒石熊拿到高泥石。完成之后带着药炉回去找回春大夫，会得到兰月药丹，把药拿给小仁之后找到奶奶，就可以拿到兰月香包（敏+4魅+2）。

3、猜猜看任务

罹夜谷有一对双胞胎姊妹，慧婷和慧玉(357,198)喜欢和人玩猜谜。轮流跟慧婷和慧玉一直讲话，会叫你猜谁是姊姊，但是要先有长颈鬼残卷。长颈鬼在巨石林，拿到残卷之后，再回去找双胞胎姊妹，只要猜慧婷便会得到戒指，随机会得到强力戒指（力+2敏+1耐+1）、思想之戒（智+4）、溶岩之戒（力+3智+3）。

4、奇怪兄弟任务

与古康(247,114)和湘儿说话，会知道在巨石林有一对奇怪兄弟失和，原因要去长阳城问小展（716,585）。跟小展讲完话，到巨石林打死石林族勇士拿到活灵芝，交给甄奇(491,849)会得到一封信，把信交给甄怪(673,853)就会拿到冰珀刀（单手+14攻，有冻结效果）。

广灵镇任务

1、遭窃的券商

和奖卷行的券商(426,396)讲话，发现金库的钥匙不见了，到奖卷行后面会找到飞贼，把飞贼击倒后，拿到钥匙还给券商，便会得到500两。

2、毋攻盾任务

和村姑(427,458)说话（不用接任务亦可完成），之后去长城平原打牛象（472,144附近），拿到象皮之后，交给广灵镇的刘妃若(474,226)，她会给你加工红袍，请你交给防具店老黄(212,437)，老黄不会收回加工红袍，之后再回去找刘妃若就会得到毋攻盾(防御力+45)。

3、轴承剑任务

跟小白(265,218)说话，他会说翁老卖的武器是骗人的！找翁老(445,414)，他会请你把剑拿回来去杀翼魔兽。回去跟小白拿剑，之后跟小白对面的黄适(279,211)讲话，他会请你帮忙杀了翼魔兽。此时装备承轴剑，到凉亭楼梯下面杀翼魔兽，然后跟黄适说话，再跟小白说话就会得到轴承剑（伤害力+10）。

4、古剑任务

跟白无夜(237,429)说话，得知他的剑被守卫没收了，到后面的房子里面会看到宝箱，点宝箱(230,425)取出古剑交给白无夜，要小心别给巡逻守卫发现，不然剑会被没收的，不过此任务可以反复解。（解完没奖赏，白无夜最后说他是乙子冈，有机会会碰头）

5、拼图任务

找丁杉(208,446)说话，长阳城找丁莹、罹夜谷找丁尔(377,268)，会告知多磨老人掉落三张拼图。先去巨石林找谜语老人(426,874)，要回答三个问题：Q1.巴西；Q2.宾拉登；Q3.约翰屈伏塔，之后会给你一个拼图和一个谜语。到长城平原找收集老人(119,142)。收集老人跟你要花仙子的残卷，在长城平原可以打到，之后会换到第二张拼图。之后到阴淮平原的鬼虎洞口找虚弱老人(701,658)，他想要虎骨，去打人虎头子得到虎骨，会换到最后一张拼图。拿三张拼图到赤壁沙漠的大宇楼找多磨老人(840,533)，回答老人的问题：轩辕剑网络游戏好不好玩？答好玩，就可以得到灵蛇手套（力+5智+5灵+5敏+5）。■

■名称 EverQuest ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■内测 A

无尽的任务 EQ 旅行笔记

文/雨天的山

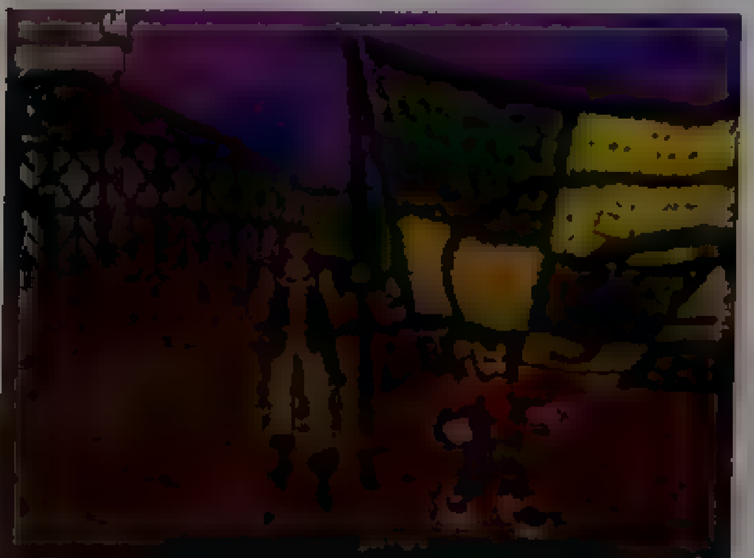
第一天

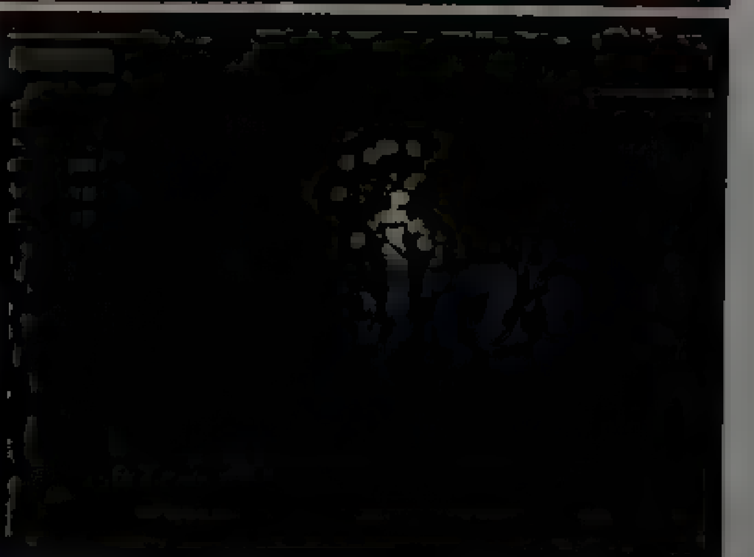
我选择了吟游诗人这个职业，因为我喜欢四处游历，结交朋友，用歌声给人带来快乐，说白了其实是我觉得这个职业比较浪漫，也许能够泡到比较多的MM。种族我选择了半精灵，其实我并不完全清楚可以成为诗人的四个种族究竟都各有什么优势，我的选择完全是凭自己的喜好。人类过于普通了，而且一到晚上就和瞎子一样；精灵很美丽，但却守旧而又傲慢；木精灵是精灵的分支，可是矮小且没有精灵那样的优雅，用一个精灵朋友的话来说叫做粗鲁；这样，唯一剩下还勉强过得去的种族也就是半精灵了。

自由港实在是个非常大的地方，我在众多看起来一模一样的房子中迷路犯晕了两小时后，才终于找到了其实本就在我出生点旁边的诗人行会。这个游戏最过分的地方莫过于没有可以用来辨别方位的地图，偌大的空间里，想摸清门路着实不易，我现在也终于可以体谅良牙的感受了……

上交了纸卷，学得第一个技能后，我走出了诗人行会。继续迷路犯晕两小时之后，来到了去往东部大陆的城门口。来到这里，眼前一片开阔的平原，远处晃动着各种怪物的影子，令人跃跃欲试，好吧，辛苦的练级生活就从现在开始……

城外的怪物多是多，可是也够穷的，身上一分钱都没有，不过想来老鼠和蛇身上有钱也确实是比较诡异的事情。那对不起啦，我只好拔皮





拆骨了，看看这些东西是否能卖个好价钱。门口那个胖子肯定是全自由港第一奸商，收购的价钱总是比其他人少那么几个铜币！几个铜币啊！对一穷二白的我是多么巨大的财富啊！哪天一定要PK了他！以后卖东西还是多走几步去找里面那个可爱的MM好了。

第二天

今天有个让我很开心的发现，门口的老鼠身上偶尔能割到一种带瘟疫病毒的尾巴，居然能卖到一个白金币的价钱……自由的宁静之子啊，我衷心的感谢你！白金币啊……这辈子没见过这么多钱！我用颤抖的手接过MM给我的白金币，小心又小心的放到贴身的口袋里，MM你好美丽，天空好蓝，老鼠我好爱你！！

屠戮了8个小时的老鼠居然才打出11个瘟疫鼠尾，为什么那帮老鼠不全部感染呢？神哪，原谅我有这种邪恶的想法……不过，打了这么多老鼠也有不少附加好处，我对战斗的理解更具体了，再也不象以前那么吃力，至少开始了解如何更好的保护自己，并给敌人最大的伤害，等级也顺利的升到4，特别让我感到安心的是，在买了不少有魔力的歌谱之后还有10个白金币剩下来，嘿嘿，我现在是富人咯！！

第三天

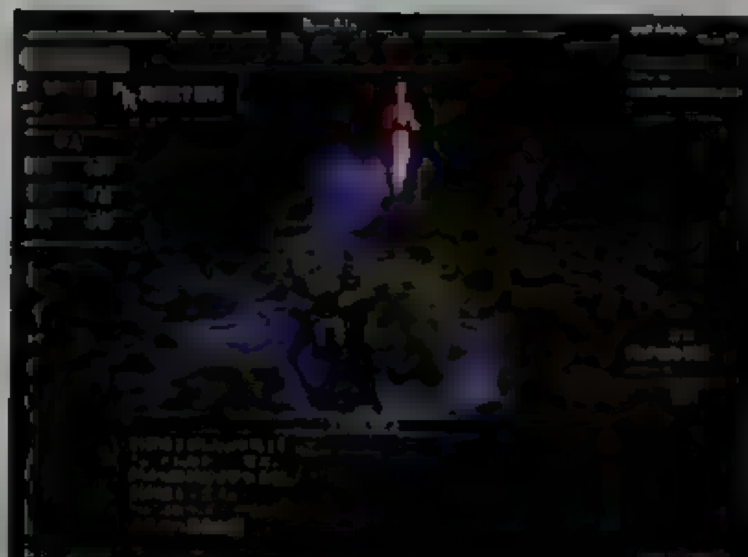
从大门往东走比较远的一段距离，有不少厉害的动物在那里徘徊，当然，厉害也就是对我而言啦，每打死一只都让我累的快死掉。暂时也就能对付狼啊、兽人爪牙啊、小蜘蛛什么的，特别让人郁闷的是周围还有不少小平原猫、巨火甲虫和熊，随便哪个摸我两下都受不了，虽然村子那有几个守卫，但是站的稍微远一点都没命跑过去找他帮忙……

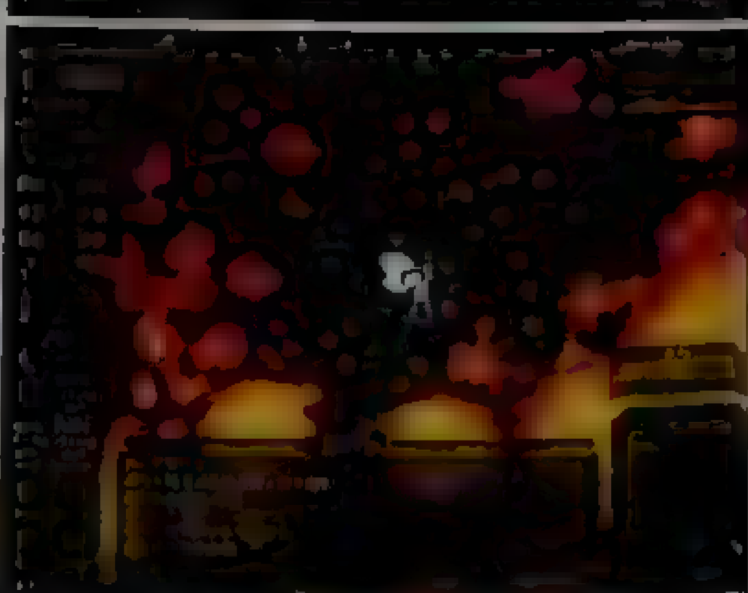
幸好我信仰的神很照顾我，死过之后没有让我去轮回，而是把我送回自由港的西门口，连身上的钱和装备都给我一块送回来了，守护诗人的宁静之子啊，我以后一定天天祈祷感谢你的眷顾，不过我是穷人，捐献什么的是不是等以后再说？

长期处在危险之中，使我在攻击和防守上又进了一步，也开始能够熟练的使用盾来挡用剑来刺了，再不象以前那样毫无章法的乱砍，战斗圣歌也唱的很熟练了，终于感到诗人的好处，只要歌声不停，就能一直象法师一样带来魔法效果，还不用费事的腾出手来做动作才能施法，只要用嘴来唱就OK了，攻击跑动都没问题，Lucky！

第四天

今天在城里居然看到一个矮人，真的是"矮"人，只及我胸那么高，其实半精灵已经不算高了，很多人类都比我高，连MM都比我高……还好我长的比较帅，连商人和我交易的时候都愿意多付我一点钱，买东西还打折，让我不会太自卑。





扯远了，继续说那个矮人吧，他长的好结实，起码有我两个宽。其实也不是要说这个啦！让我非常有兴趣的是，他从哪里来呢？既然他能来到这里，我是不是一样可以去别的地方呢？

还好大家都是说通用语，没有在交流上产生困难，让我想了半天怎么打的手势也浪费掉了，他说他是坐船来的。船！刚好我前几天在城里走迷路时发现了一个码头，不过倒是没有注意是不是有船。好！我决定出发去卡拉丁！不过得让我找到那个码头先！

这次运气不错，晕了一小时以后终于找到了当天迷路的感觉，也就顺便找到了那个码头，



但是却没有发现哪有船啊，再说连卖船票的都没有，纳闷ing……

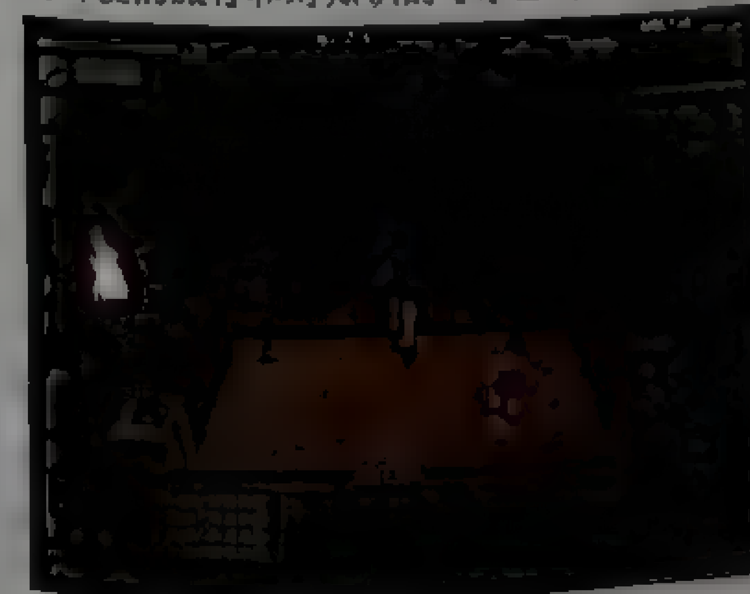
闲级无聊，在码头旁的店子里买了根鱼杆和一桶鱼饵，坐在码头尽头开始钓鱼，顺便等等看会不会有船来。生活真惬意，暖暖的阳光照着，微微的海风吹着，身边还有个MM和我一样在钓鱼，生命如此敫复何求。

我想我在看见船来的时候嘴巴一定张大了老半天没合上，好……好～好大啊……一艘巨大的木帆船！和我想象的可以划的小船完全不同，不愧是海船啊！而且居然可以随便上，连船票都不收，伟大的宁静之子啊，这一定是你感受到我的企求所以特意赐给我的吧，等我以后发达了一定捐很多很多钱给你。啊，钱这种东西是不是很俗？那我以后一定每天唱很多的赞美诗给你听。哎？鱼杆上钓到一双破烂的鞋子？嫌我唱的难听就直说嘛，何必拿鞋子扔我呢，伤自尊ing……清掉鞋子里的水草，套在我的赤脚上，我登上了那艘远洋大～帆船，开始了真正的旅行！

第五天

我有没有提过我昨天在海上看到的一切？没有的话一定是我激动的脑子一片空白什么都忘记了，现在想起来真的是很激动啊！！！！

我坐在船上，歌声溶化在海水里，整个世界都是海浪和海风的声音，船起伏的前进着，感觉就象小时候睡着的摇篮，我静静的坐着，用全部身心去感受海的一切，我想这就是宁静吧，我比任何一刻都感觉更接近我所信仰的神，宁静之子啊，我会把全部的生命都放到你所钟爱的旅行和对知识的寻求上，为你所守护的和平奉献我的身心。



一路经过很多的小岛，有的只是几块突出的礁石，有的则是被水鬼占领的孤岛，远远的还能看见几坐白色的尖山，难道那就是传说中的冰山？沿途还经过一个很大的岛，幸好我在船开之前赶了回来，否则说不定要永远的留在那坐岛上。

不知道船开了多久，终于来到了一个和自由港的码头大小不相上下的码头停了下来，码头上站着一个矮人，我想我到了。

你没法相信我在走下码头时看到了什么，一个精灵商人，是精灵哎！我身上流着一半精灵的血，可我却从来不知道我的故乡在哪里。我一直都很向往能去看看传说中高级精灵的故乡——费尔威泽，也许我的梦想就要达成了，仁爱的克罗里欧斯啊，让我再一次的感谢你吧……

沿着路走了很久，一路上看见很多的矮人，他们都用好奇的目光打量着我，不过这些善良种族的子民真的都很友善，非常热心的指引我去卡拉丁的路，半小时以后，我来到了矮人的圣地，在巨大的思瑞司雕像之下的卡拉丁之门。

山道里是宏伟的矮人王国，我看只有矮人才能在山里凿出这么庞大的世界来，虽然他们的屋子在我看来都有点高度不够，但是却完全不影响我欣赏他们的建筑成就。那些完全和岩石溶为一体的建筑，你没法判断那究竟是构筑的还是直接在石头里开凿的。屋子都和矮人一样，低矮但是敦厚，处处显示着淳朴并给人舒适的安全感，而商人出售的商品也是自由港很难看到的矮人精美的手工作品，遗憾的是没有适合半精灵的尺寸……

很幸运的在一个矮人的带领下我找到了卡拉丁的缚灵师，缚灵师是一种神奇的职业者，他能将你的灵魂之印刻在某个地方，当你不幸阵亡的时候就能够通过这个烙印让你的神指引你重生的地方，我将灵魂结合在缚灵师的身边。找到一个矮人酒馆的空房间，打开睡袋，舒服的躺了下去，真是令人激动的一天，不过也够累了，好好睡一觉，明天，我将要去寻找精灵的故乡，我的故乡。■

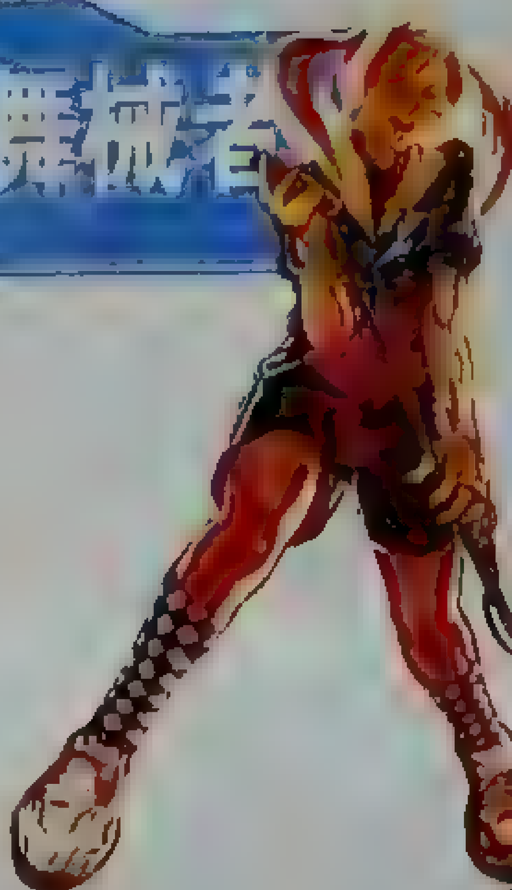
网络帝国 ONLINE EMPIRE

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■价格

B

N-age 新手之路——舞械者

文/街角之虹



这个世界很简单，在花园洋房的城市之中，你的生活方式也很简单——可以坐在广场或喷水池边，与心上人谈天说地；也可以行侠仗义，暴惩街头混混；有钱时可以买几身西服摆摆酷，或开着摩托带自己的另一半兜风；想当老大了，你也可以成立公会，买块自己的领地，势力大了兴许还有可能成为万人之上的市长！这个世界的名字叫《美丽世界》（N-age）。

出于对这个世界的好奇，我和几个朋友一起，抱着观光的心态来到了这里，不料却被这里自由快乐的空气所感染，再也舍不得离开。为了让更多人了解这个世界，下面我就来说说我在这里的所见所闻吧。

第一次来到这里，你需要先登陆户籍证明也就是创建角色啦。首先要选择的是你的出生地，韩国风格的波本市或日本风格的自由之都随你挑，不过一旦选定出生地，10 级之内就必须待在这里了，所以你要想找朋友一起的话，最好问清楚再选。给自己起个好听的名字，然后确定体形、性别、发型和衣着，这里的男女角色外形都很青春靓丽，朝气蓬勃，不过本人始终觉得男孩子还是要选高大些的形象为好，不然与女朋友拥抱时会显得很怪异——男朋友太矮的话，女孩子会没有安全感哦！下面一项，也是最关键的就是选择职业。这里提供了三种职业：防御力出众的格斗士、攻击力超群的舞械者和有经济头脑的商人。虽然我是女孩，但是面对陌生的世界，有一技傍身也很重要，所以我当机立断地选择了舞械者——拿个棍子就算打不了人，吓吓人总是可以的吧^_^！

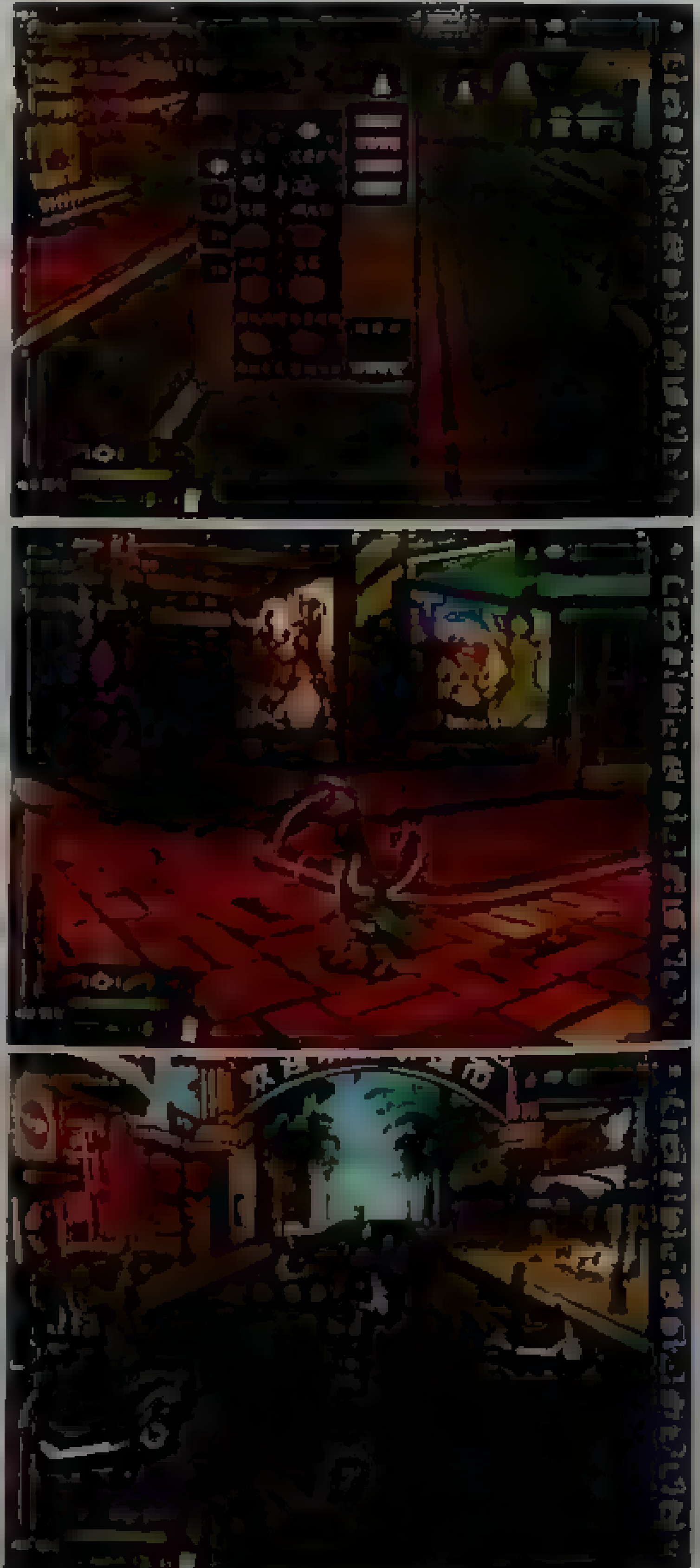


舞械者，从名字就可以知道这是一个舞刀弄枪的职业，可以使用各种棍棒、开山刀、破魔剑，甚至是传说中的朝阳刀！不过一开始的武器就只有根破木棍而已。和同等级的格斗士相比，舞械者的攻击力要高出格斗士很多，所以杀 NPC 的速度和升级速度也要比格斗士快，而且打高级 NPC 掉出的钱和装备也更多更好些，但缺点是防御力低，身上要携带大量的食物和药品！这些，都是我后来总结出的经验，刚出生时可是一无所知。

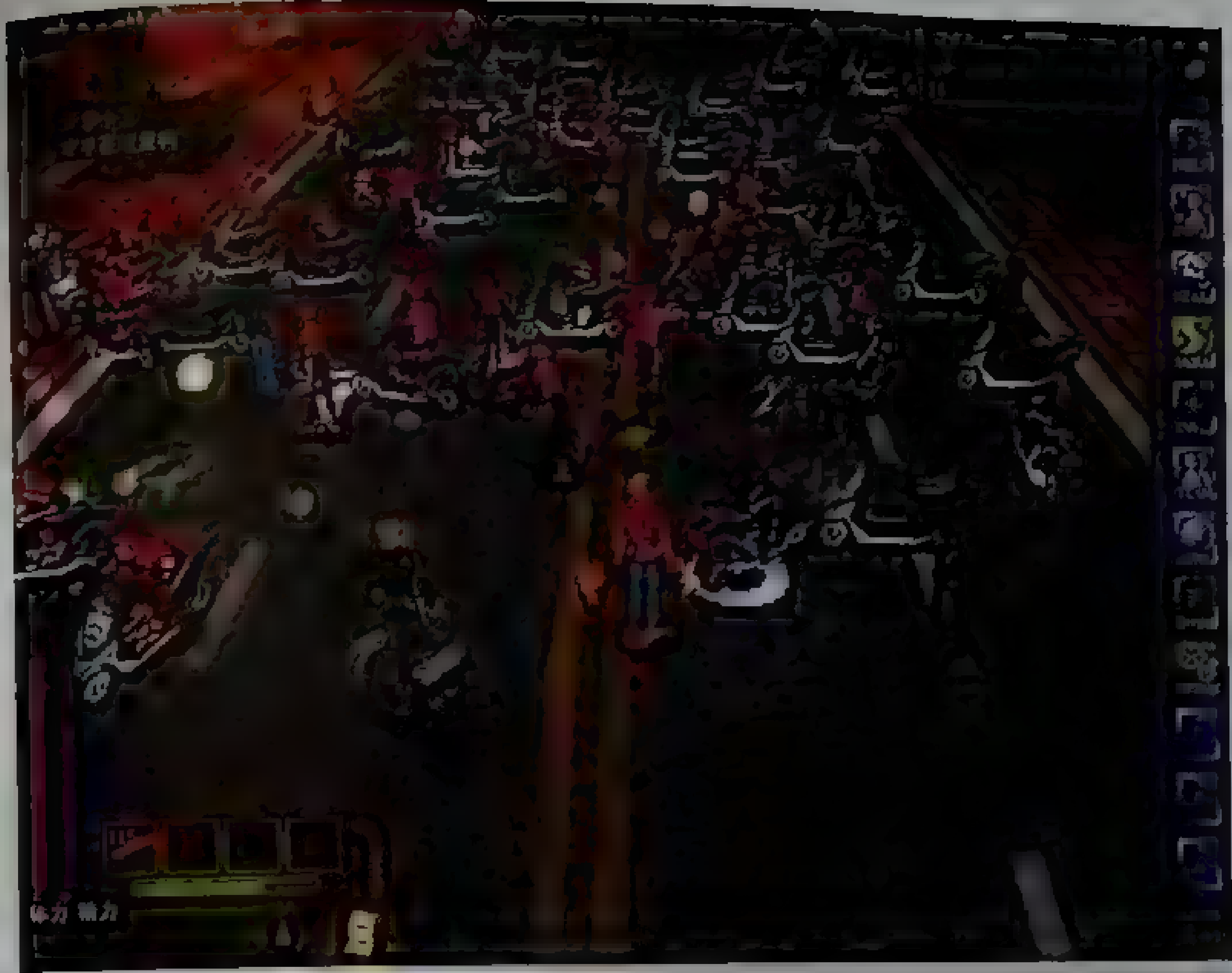
所以，当我站在波本市的街头，看到当街游荡的混混时，也没有感到丝毫的畏惧，还悠闲地用鼠标调换着视角，东瞧瞧西望望。如果觉得用鼠标右键和滚轮调整幅度太大，不好把握，也可以用方向键来旋转，用 Home/End 推远或拉近。呵，这里被布置的好漂亮哦！树木整齐的排列在道路旁，小道上的红砖石看上去更象红地毯，食品店门前花团锦簇，漂亮的喷泉广场上码放着几张乘凉的长椅，街头售货亭中的小贩笑脸盈盈，想随手翻翻他贩卖的食品箱子，不料却被告知没有执照者不能谈生意。我倒，只听说卖东西要有营业执照，怎么这里连买东西的都要出示证件啊？这执照又是什么啊？这时，突然听到全球广播说执照可以在事物所领取。哦，这样啊，那就先去弄张执照吧。我按下 M 键打开波本市地图，上面用红红绿绿的点和字母标示着很多建筑，把鼠标放上去就可以看到该处的说明，绿箭头则代表我的位置。

转身朝着事物所方向快跑，不料迎面冲过来一个小痞子叫阿菜，看样子象是要打架，我二话不说提棍迎了上去……游戏的操控很简单，当你用鼠标瞄准敌人时，他的脚下会出现白圈，双方头顶上还会显示出血条，按住鼠标左键即可连续攻击。别看这阿菜长的瘦兮兮的，可打人还挺疼，没办法谁叫我也是只大菜鸟呢，眼看我受伤不轻，危在旦夕之际，阿菜终于两腿一软昏倒在地，兜里掉出一块甜麦圈，我捡起它放在了物品快捷栏中。别看我菜，这吃东西的本事还是有的，不过刚打到就吃，有点舍不得。其实这个世界里是没有死亡概念的，打输的人都是因昏倒被送进医院，转眼就又能活蹦乱跳了，而且每个人的自动恢复能力也都很好，只要稍做休息血和精力就会加满。所以，这食物还是留到关键时刻再用吧。

去事物所的路上迎面跑来一个酷哥，周身都被火焰包围着，煞有气势。一打听才知道，原来他这是"特异功能"，可以强身健体提高自己的攻击和防御能力。不错哦！经过我再三"无耻赌问"加死缠乱问，他终于在崩溃前的一刻教会了我这只菜鸟如何使用这种特异殊功，也就是舞械者特殊技能。其实说起来很简单，只要打开特殊技能栏，将其中白色的技能点起来放到左边标有 F1~F5 的格里，之后就可以按 F1~F5 键选择



你要释放的技能，然后按 Shift 键使用即可。不过，因为我是新手，所以这些技能自然是一个都不会使。在他的帮助下，我将系统赠送的 1 点技能，加到了蓄力上，据说是提升攻击力的，旁边那个天罡正气则是提升防御。呵呵，有了这些技



能看那些街头混混谁还敢欺负我。谢谢帅哥哦，我又学会了一招！哎？你怎么在那里不停的练蹲起，是不是吃坏了什么肚子疼啊？我倒，我这是集气的动作，蓄力和天罡正气是有时间限制的，但是可以累加使用呀，打前最好加满啊。哦，呵呵，原来如此！^_^

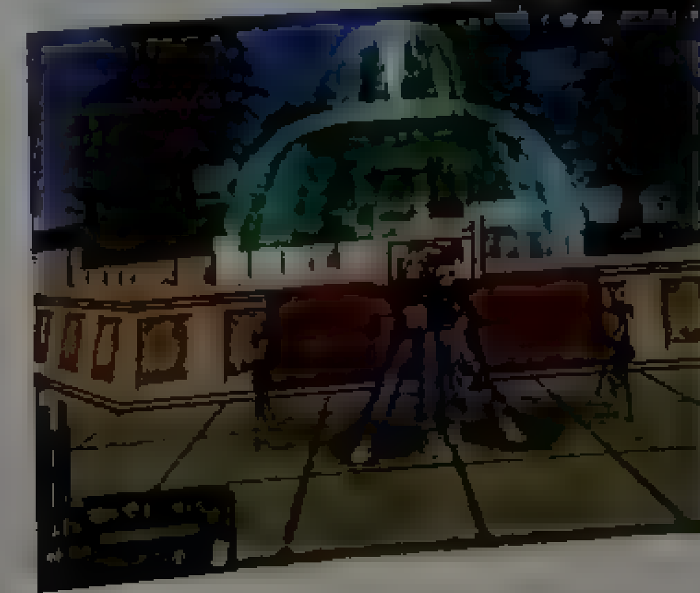
来到事物所，发现一级的执照需要 500N 币，呜呜呜，没钱！只好去找阿菜和街头小子"借"点了。地图最左边的马路上，阿菜、街头小子成群结队，再往下走还有体格强壮的光头肥肥和金刚芭比，感觉有点象黑社会一条街。不过这里也早有几位大虾，在用拳脚棍棒猛扫邪恶，很快我也加入了他们的行列。没过多久周身白光突闪，哈哈，我升级了！打阿菜和街头小子可以轻松升到 5 级，之后就可以去挑战光头和芭比了。他们会掉很多好东西，如火腿、台球杆、成套的陆战服等等，这些都是不错的装备，10 级左右就可以穿了。穿上陆战服就可以打夹克老狼了，15~20 级挑战娜娜女王，她可以算是城市中最厉害的敌人了。也有个家伙例外，那就是拿着双刀的刀疤丑丑，这家伙神出鬼没的，而且非常凶，等级不到 20 的最好离他远点。

前面说的升级指的都是战斗等级。在屏幕右上角特技快捷栏上方有两个经验槽，分别代表你的贸易等级和战斗等级。贸易等级决定着你的交易能力，每升一级会增加一点智力，智力越高杀价和打工所得的钱和经验也就越多，不过打工可是个会跑断腿的差事，不想做商人的还是不用刻意去练了。战斗等级每升一级会奖励你三个属性点，可以自由分配到力量和敏捷上。这两项属性的提升，除了可以增加体力和攻击力外，也可以使你穿上更多更漂亮的装备，使用更具攻击力的武器。这里所有的服装道具穿戴在身上都是直观可见的，所以升级的乐趣，就在于你可以穿着别人没见过的漂亮衣服或拿着别人拿不了的高级武器到处炫喽。现在每到晚上，钟塔广场就会聚集很多人，展开时装表演秀，穿出品位穿出特色也是这里人们的第一大奋斗目标。

除了战斗等级外，武器技巧、格挡、命中、幸运等基本技巧，也会随着战斗的增加而提升。武器技巧每升一级，在特殊技能方面也会获得一点技巧点。幸运则关系到战斗中把 NPC 打死后所掉下来的装备品质。

当你可以走出城时，你就不再是新手了，在 N-age 的世界中，更美好的未来在等待着你。不过也不要忘了自己当过新手的日子，碰到新手，特别是像我这样的菜鸟，要记得多帮忙哦！■





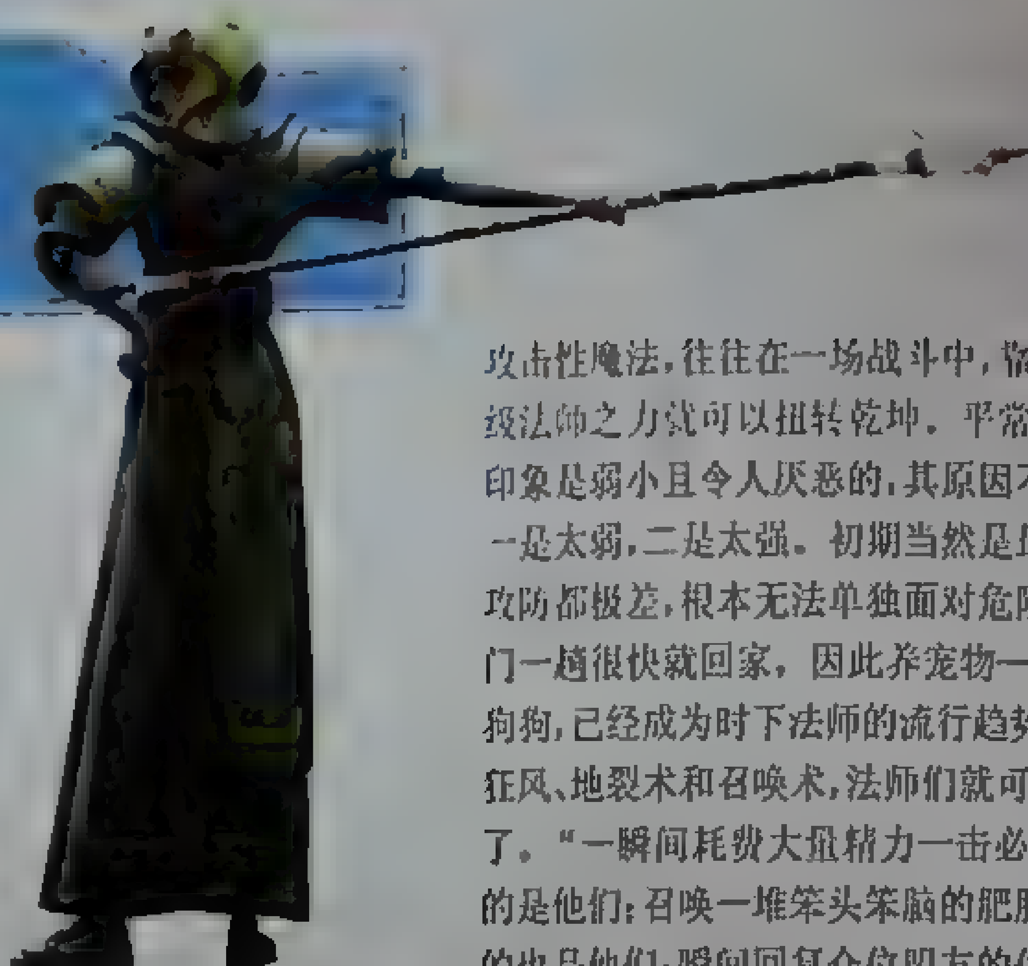




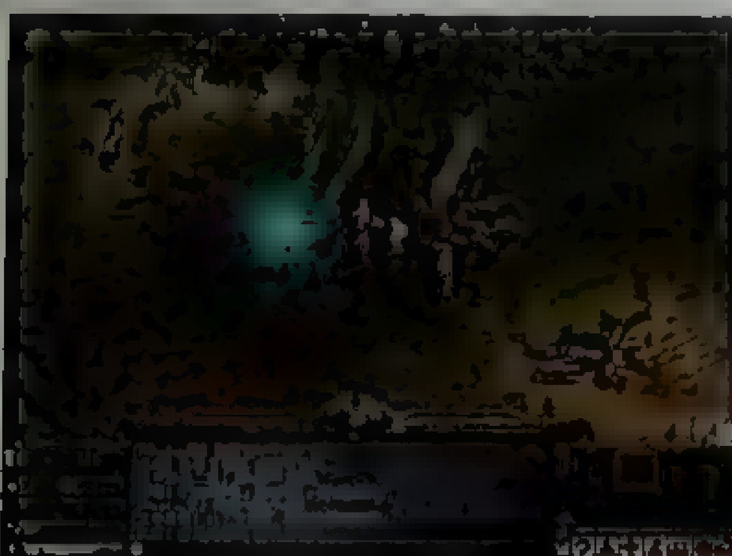
■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■外测 A

天堂 职业纵览

文 / 天堂彩虹



虽说《天堂》大陆服务器已经架设半年多了，但是一直是由韩国 NCSOFT 直接进行管理，整个服务器组都在韩国，所以不能算是真正意义上的进军大陆。不过，随着新浪网与 NCSOFT 签下正式代理协议，《天堂》大陆服务器组也由韩国移到了国内，自 2003 年 1 月起，《天堂》将真正成为大陆网游市场中的一员，作为《天堂》大陆服务器的老玩家，听到这个消息难免心潮澎湃。随着新浪网的代理，相信会有更多玩家接触到这款游戏，面对我们熟悉且热爱的《天堂》，我们希望新浪可以把它做的更好，同时也希望有更多的人了解它喜爱它。





我玩《天堂》虽然不算是高手，但是也积累了一些游戏经验，写在这里希望可以帮助那些初接触这个游戏的玩家们。

《天堂》的四大角色职业，王族、骑士、妖精、法师，可以说是各具特色，设定相当平衡，每种职业都是不可或缺的，这里你不可能找到恒强恒弱的职业，更不可能靠一人之力成为《天堂》的霸主。

王族是天生的领导者，他们血统高贵，是游戏中唯一可以建立血盟（公会）的人，也是唯一具有向城堡宣战资格的人。对于其他职业的《天堂》玩家来说，王族就是他们的精神领袖，而王族血盟的威名也正是来自于他身后那强大优秀的战斗队伍。虽然就职业素质而言，王族是最弱的一个，体力比不过骑士，法力比不过法师，敏捷不如妖精，但是王族的精神魅力很强，王族真正的实力是广泛意义上的领导与统帅才能，而不只是追求高超的战斗技巧那么简单。组织一支优秀的队伍，征服《天堂》的每座城市，无论在游戏中还是游戏之外，一个有头脑有胆识有传奇般的征战故事的王者，永远是玩家们崇拜的对象。当然，相对其他职业而言，王族要走的路也更加艰辛和漫长。

骑士作为近身肉搏战的主力，其优越的攻击和防御力，是战场上不可缺少的强攻部队，如果没有骑士在队伍之前组成钢铁一般的“肉墙”，让远程攻击的妖精和法师暴露在敌人的刀光剑影中，那么整支队伍的战斗实力都会大打折扣。在战场上，骑士也是防低的王族和法师的克星。在自身素质方面，力骑强大的物理攻击力，将使他们更容易从怪物身上捞到油水（怪物掉钱掉宝的分配几率是按照攻击力来计算的）；血骑超多的 HP 和飞快的回血速度，将可以在战斗中坚持更长的时间，总之骑士虽然是喝药水喝得最凶的职业，但同时也是打宝最容易的职业。另外，虽然骑士职业本身不具有学习高级魔法的能力，50 级才可以学 1 级魔法，但是依靠各种魔法头盔，他们也可以为自己治愈、加敏捷或加力量，加之加速药水和勇者药水，以及高防的装备，骑士的战力着实可怕。

法师超强的魔法力，可以说是单独面对怪物最强的职业，虽然他们没有很多的体力，也没有很强的防御，不过，同样是前 6 级的魔法，给法师施展起来效果就可谓恐怖。特别是大范围攻击性魔法，往往在一场战斗中，靠着一两个超级法师之力就可以扭转乾坤。平常法师给人的印象是弱小且令人厌恶的，其原因不外乎两种，一是太弱，二是太强。初期当然是最弱的一个，攻防都极差，根本无法单独面对危险的怪物，出门一趟很快就回家，因此养宠物——带 3~4 只狗狗，已经成为时下法师的流行趋势。待到出了狂风、地裂术和召唤术，法师们就可以荣归故里了。“一瞬间耗费大量精力一击必杀众多敌手的是他们；召唤一堆笨头笨脑的肥肥，借刀杀人的也是他们；瞬间回复众位盟友的体力，自己却舍身取义的是他们；单打独斗一身精良装备的战士而不畏不惧的还是他们。”摘自《天堂四职业相生相克论》。



1-5 级是靠砍木桩来升级的

妖精是《天堂》中最特例独行的一个，也是最受欢迎的一个。他们是一个种族而不是一种职业，就连他们出生的村落也是人类无法涉足的妖精森林——妖森的守护精灵会袭击所有来到这里的人类王族、骑士和法师。天然的屏障加上大自然的恩赐，造就了妖精们自力更生的能力。他们是天生的能工巧匠——《天堂》中唯一会制作防具装备的职业，同时也是练级速度最快的，因为使用的是远程攻击武器，很少有怪可以伤到他们，而且魔法方面仅次于法师，再加上精良的防具装备，很早就可以出入危险的区域，因此赚钱能力也超强。这个职业，具有天生的夜视能力，50 级之后还会指定瞬移，他们天生对武器的熟悉度就很高，挥动速度比其它职业快。在战场上，妖精的箭矢具有很强的杀伤力，不过前提是集团作战，单个的妖精还是无法挑战单个的骑士，但是面对法师和王族还是有很大的优势。

以上是四种职业的综合比较，而就单一职业来说，其发展方向也是多种多样的，有关属性分配孰强孰弱的问题也始终争论不休，可见《天堂》职业选择的多样性。

王族的重要属性有力量、体质和魅力，力量决定着攻击力，攻击不高也是很难打倒怪物获得经验的，另外也不适宜打到物品和钱；体质则决定 HP 和回血量，数值越高回血速度越快，当然也比较耐打；魅力则是王族最关键的属性值，决定着王族创建血盟后可以招收的盟员数量，所以要想做万人簇拥的王族，那魅力就越高越好。《天堂》中最常见的王族有几种练法，力 14 体 15 魅 15，魅力使用红斗篷加到 16 的话，可以收大概 32 个盟员，力 14 在攻击上可能没有多少优势，不过比起魅 18 力 12 的王来说，要好过一点。另外力量也决定了负重量，太低的话可是什么都拿不动。一般第一次练王族的人，在没有人带练的情况下不适宜练魅 18 的王，所以推荐力 16 体 12，一是力量对武器有加成，二是 HP 不会太少，练级较快而且可以打到相对多的物品和钱，30 及之前绝无问题。王族的魔法只能学到 2 级，所以智力和精神可以不考虑，毕竟王族不是靠魔法吃饭的。



拿到王族考试的奖励红骑士斗篷



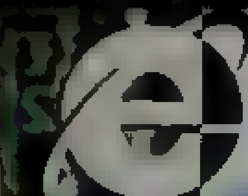
妖精比较注重的属性有：力量，敏捷，精神，首先说说为什么没有体质，其实体质并非不重要而是对妖精而言是次要的，因为妖精通常是远程型职业，很少与怪近身搏斗，所以也很少损血，体 18 的血妖不过是比较耐打，回 HP 速度飞快（穿上精灵斗篷后更快），在攻城战中是非常有效的战力，可以坚持的时间更长久，但在练级和打钱方面可以说一无是处。力 18 的妖精是个比较另类的练法，他们主要的武器不是弓弩而是刀剑，因为力量对于妖精弓箭没有加成，所以在速度和命中上比敏妖要差一点，但是力妖在后期的近战能力很强，相当于 2/3 个骑士，而且攻击速度比骑士还快，遇到近身的敌人也好对付，不用象敏妖那样要到处躲，所以打钱也容易。《天堂》最常见的是敏 18 的妖精，也是公认升级最快的一种，即使面对远攻型的敌人也比其他职业容易应付，只不过有时因为打的太快，怪不及近身即死，掉出的钱财也常被别人捡走，所以敏妖通常都比较穷。精神这个属性，对所有魔法系职业都有帮助，精神越高回 MP 速度越快。妖精魔法仅次于法师，所以也会出现另一种“黄金妖精”，敏 16 精 15。这种妖精第一升级不慢，第二辅助性的魔法持久，回魔快，不象其他妖精那样用用就没，因此可以处于持续通畅（提速）的状态下，30 级后的威力倍增。



骑士注重的属性无非两种力量和体质，这里不讲太多了，另外要注意的是，骑士练级的关键往往不在升级的速度上，而是在赚钱买装备武器或防卷武卷上，有了精良的武器装备，骑士才能发挥出最大的作用，所以，骑士也是很亏钱的职业。

法师的重要属性就是智力和精神，另外目前也有一种魅法，通常是用来带狗打钱的，真正练到很高等级的不多。不过高级魅法的作用也很大，他们通常可以召唤出超多的肥肥，靠“保镖”行走《天堂》，风光也是无限的。

以上经验，供大家参考。无论你做何种选择，无论你想在《天堂》中扮演何种角色，只要你可以遵循游戏的规则成就自己喜欢的角色，那就是最大的成功。■



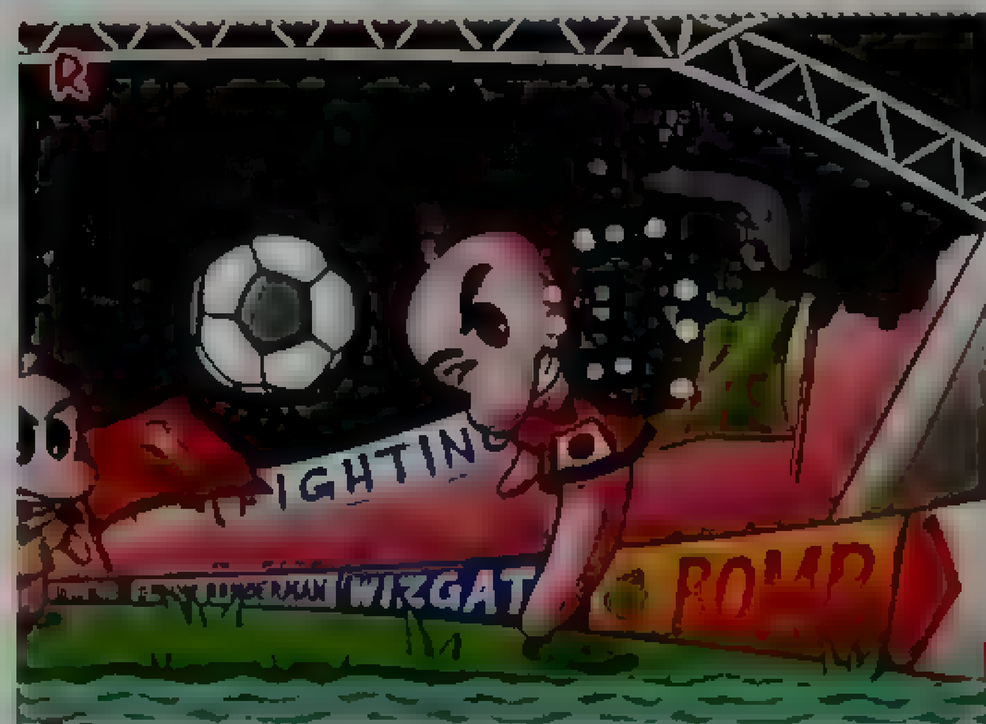
■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 B

百战天虫 Online



文/一只流浪狗

无论《传奇》、《精灵》还是《龙族》，玩家已经在诸如此类网络游戏世界里尝遍灰色的苦涩。秒杀的苦难经历让我们的热情烟消云散，而PK也让屏幕上的生命显得命运多舛。限时回合制策略游戏？这倒是个好主意。想想当年那趣怪的片头动画，我们就已经笑得从椅子上翻下去。对于被炸得"脸黑黑"的画面更让握鼠标的手高兴得颤抖。对，这就是"虫虫"系列最新版——《Online百战天虫》。



[武器和道具]

虫虫们的夸张武器令人印象深刻。在战斗中除了强调谋略，对武器的合理应用也很重要。不多不少"七种武器"，细分作40多个小项目就非常有"内涵"了。

徒手投掷类武器可以设定引爆时限。这类武器适用在地图狭小区域的遭遇战。不过千万记得小心误伤自己哦。枪械类总体威力太小，直线距离太远时还有瞄准偏差。空中支援类得到了强化。打击范围和威力"双大"是它的主要特点。投射类武器如追踪导弹和迫击炮等，以抛物线投射又有蓄力设计，在虫虫系列里是最受欢迎的武器。定点安放的炸药类武器是老传统兵器，能否利用好地形有效发挥威力就需要动一番脑筋。刺刀见红的肉搏可是讲究多，细心玩家不妨慢慢多琢磨琢磨。超强武器因为随机出现和对战模式限制而异常珍贵。它们名目古怪，威力惊人，想要赢得满堂彩就靠它了。

游戏中的道具对于"虫虫"系列的老玩家应该不陌生，这里为新手介绍其中常用的基本工具。绳子使用频率最高，用它可以象蜘蛛侠一样越过障碍。传送器帮助虫子到达场景中任何地点，携带上一击必杀的武器来到敌人身边很酷吧，但缺陷明显——传送后有可能回不去。万一对方侥幸不死，您自己可就引颈就戮啦。

[游戏模式和设定]

全物品模式可选用所有道具。普通模式和单机版一样，物品有数量限制，超级武器以箱子形式随机出现。射击模式下武器不能平射，只能在一定范围的仰角内射击，对弹道、力度和风向等因素要求较严格，不适合新手。传送模式中你和对手一开始没有任何武器，但可以无限使用传送器，拾捡随机出现的箱子中的武器互相攻击。绳子模式可无限使用绳子，技巧要求非常高。

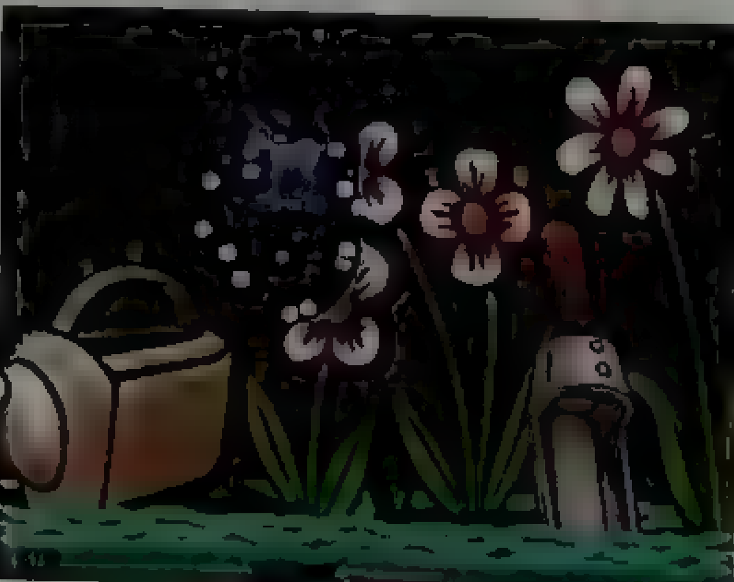
《Online百战天虫》根据玩家要求建立了不同的服务器，有新手、高手、绳子、全武器和自由（无等级划分）等，您可以按喜好选择进入，这一定程度上避免了恃强凌弱现象的发生。建立游戏的玩家称为"房主"，他可以调节房间最大人数，上限6人下限2人。这样既可以"群殴"也能"单挑"。房主还可以设置房间是否上锁、游戏场景、背景音乐、单方玩家控制的虫虫数量、每次行动的时间上限、风力影响程度、虫虫生命值、是否有地雷以及绳子长短等。可惜不能设置胜负条件。除单人模式外，玩家可以选择组队作战。组队模式对玩家技战术素养、配合意识、协作精神要求较高，不亚CS团队比赛。

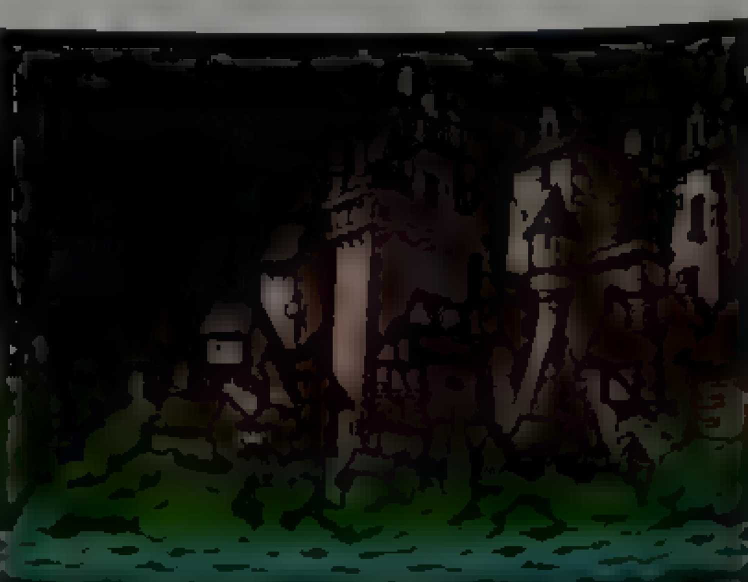
《Online百战天虫》最多支持同时3人在同机比赛，而且每位玩家的操作完全独立，不受他人干扰。这样的设定适合人头攒动的网吧和家庭游戏。游戏包含24幅卡通场景：复活节岛、巨型生日蛋糕、独木桥和地下洞穴不一而足。在不同的场景合理选择并使用武器道具进行有效攻击是高手胜出的不二法门。

玩家登录游戏大厅时的最初等级是"小虫子"，获胜将得到经验值。随经验值增加，玩家等级也会提升。虫币是虫虫世界流通的货币。用它可以在商店购买物品（已有300多种且还在不断增加）也可以在开赛前押宝下注。游戏专门提供交易大厅，供玩家买卖物品。

网络游戏的即时交流是玩家在线时必要的组成部分，《Online百战天虫》提供方便快捷的聊天系统。您可以在交易大厅、游戏大厅和游戏中随时聊天。游戏本身提供普通和私聊两种方式，游戏大厅右侧提供当前服务器玩家ID列表，可以由这里寻找朋友。■







B ■名称 Apple Pie Online ■类型 网络角色扮演 RPG ■制作 Transoft ■代理 包先 ■上市 ■版本 简体中文

苹果派



最近不管是单机游戏还是网络游戏，似乎都没出现什么高潮。那么大家不妨关心一下《苹果派》这款网络游戏，同其他作品相比，它给人一种更清爽的感觉。

情节起伏跌宕，故事扑朔迷离

故事发生在公元3200年，那时人们生活的地球已经沦为被机器包围着的世界。在这里，可怜的人类一天天变得机器化，地球失去了以往的生机变的衰落荒凉。遗憾的是，人们意识不到问题的严峻性，依旧靠机器维持生活，而机器则控制了地球的所有生灵，很快就要称霸世界。面对如此局面，不可能所有人类都坐以待毙。一位叫雷铭的勇士查看了2000年的古籍，发现了解决问题的线索。于是决定重返中世纪，踏着先人的足迹寻找那枚曾给人类带来灾难和和平的戒指，寻找曾协助英雄打败黑暗之王的十二位战士。不过最重要的是要找到当年打败"嫉妒之火"的力量源泉——爱心，最终用它来恢复祥和与宁静。

当雷铭驾驶"苹果派"号时空飞船重新回到中世纪，发现这里的人类正遭受着黑暗之王的迫害。"嫉妒之火"所向无敌，黑暗之王派出来的魔怪正到处肆虐。雷铭决定暂时留下来，担负起联合人类对抗黑暗之王的责任。根据古籍，要想对抗黑暗之王，必须先消除身边拥有仇恨力量的魔怪，然后找到十二位光明之神派来的战士，利用传说中的神秘戒指去战斗。



内容丰富，构架真实

在游戏里共有三个国家，突罗列、提矛烈和依迪亚。不过开始时不能够选择国家，只有达到15级才可以获得公民权后选择国家。不想在这里生活也可以移民他国，但需要向法院申请。记住，加入一个国家的行会后就不能移民了。

游戏有完善的社会系统，可以增强玩家间的互动。例如几十人组成一个行会，各行会之间可以互相对战或联合，如此就变得十分热闹！五种职业任你选，医生、检察官、铁匠、辩护师和加工技师。在这里要想找到称心的职业就需要相应的职业执照，图书馆里可以买到执照。几个职业之间互相联系，倘若病了可以去医院治疗。要是无辜入狱，可以找律师辩护。作战装备可以到铁匠和加工技师那里锻造。相对来看，检察官权力比较大，可以在任何地方使用技术。

迷人的画面，简单入手

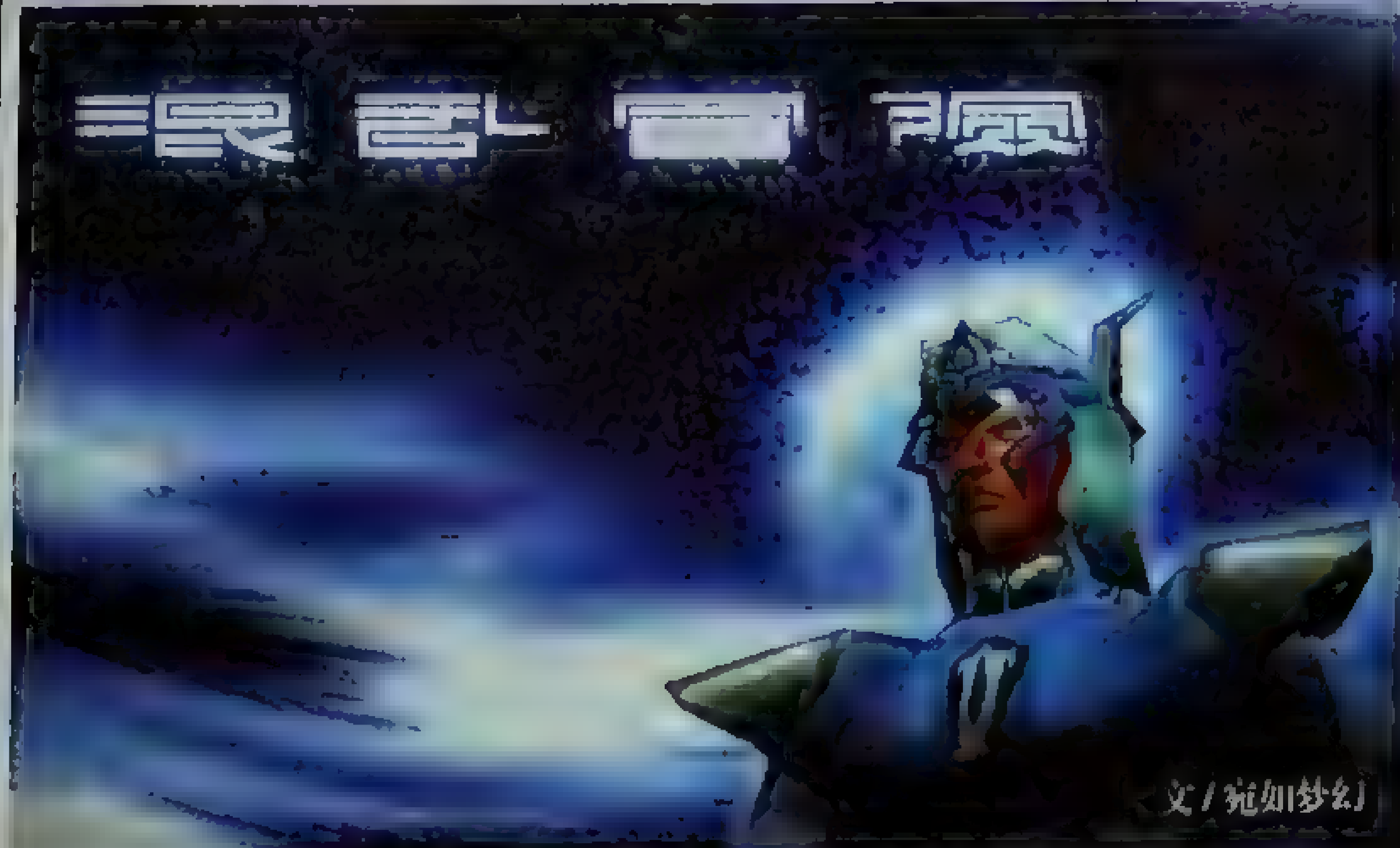
游戏不仅有完善的系统，可爱的卡通形象和易学易用的界面也不可不提。和其它网游不同，这款游戏不是那种开发不到30%就拿出来宣传并展开测试的半路货。《苹果派》的场景庞大，在突罗列国有纳来老村、狼谷和安静村等小地图；提矛列国中有居木林、剧目阴影山、忘却河和最后林等小地图；伊迪亚有清晨泉、银光音和天使泪等小地方。

最具吸引力的就是结婚设定。在这里，国家不同也可以结婚，但条件是两个人必须同时在一个国家。例如一个是伊鄂居人，另一个是旧时说人，但只要两人同时在突罗列或提矛列时就能结婚。因为有三个国家，需要进行语言沟通，不同国之间无法进行语言沟通。比如说在提矛列的巨木林就不能听懂突罗列纳来老村的叫喊声，不同国籍的人说悄悄话也是互相听不见的。游戏还有一个聚会系统，但只能是处在一个国家时进行。聚会当中进行国家间移动，聚会就自然解散。最后要说的一点是"可视聊天"，有PC摄像头的玩家可以在咖啡屋坐谈。■

■名称 混乱冒险2003 ■类型 网络角色扮演（OLRPG） ■制作 [illegible] ■代理 游戏橘子 ■上市 [illegible] ■版本 中文版

B

混乱冒险 迎接2003新热点



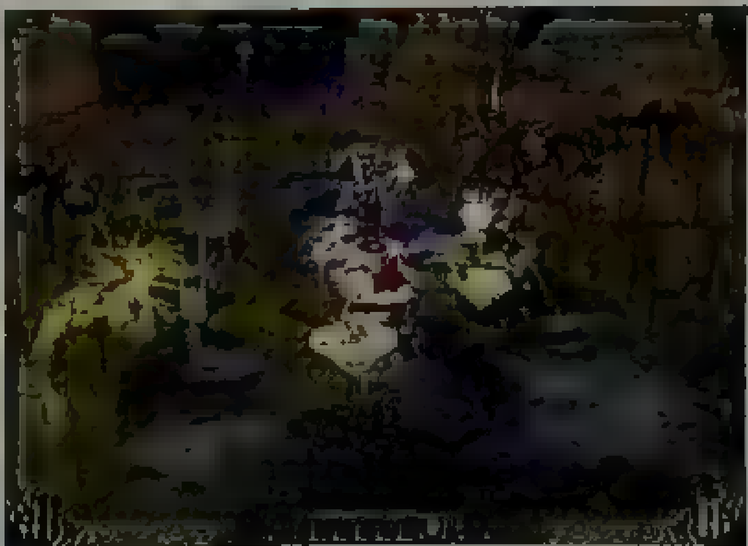
文/宛如梦幻

新年如期而至，相信很多朋友都希望能在新年中收到一份惊喜，使生活发生一些改变，当然对于网游来说，改变也将意味着新的开始。《混乱冒险》测试3个月来，不停地推出新内容，而本月又将推出《混乱冒险2003》新版，为玩家们提供乘坐飞行器遨游天空的乐趣，同时也对旧有的游戏做了多处改进。

首先新版本的画面表现有了很大提高，《混乱冒险》的部分3D引擎被重新制作，各种人物和怪物造型都比以前更精细，魔法效果也要比以前华丽。

其次在游戏中，玩家的活动范围将不仅仅限于地面。游戏新增加了一个与众不同的场景——天空之城，它位于混乱大陆之上的云端。这里的风景与地面都市截然不同，其中最为吸引人的当属悬浮的美丽都市帕里欧纳，龙之庭院也是天空之城中最吸引玩家的地方，毕竟龙这种生物总是充满着神秘色彩并拥有着强大的力量，是每个勇者都想挑战的目标 如果想要在混乱冒险的大陆扬名，龙的庭院是不可不去的。新增的几款飞行器，将帮助玩家探索这些美丽的空中花园。





飞行器的出现还使得玩家们的战斗范围从地面扩充到了空中。空中的战斗与陆地战有着很大的差别，你必须注意从360度方向可能来临的危险，而且接近敌人也变得更为困难。在空中锁定目标、向敌人的方向移动，比在地面上难得多。这样，游戏的动作成分就显得更重了。拥有远程攻击的玩家在空战中可能会拥有更多的优势，因为回避的范围比以前大的多，可以轻松的依靠距离优势击败敌人。增加了高度概念的战斗，相信会带来更多PK的乐趣以及对战斗技巧的研究，而练级时感到枯燥想睡觉的玩家也可以依靠在空中屠龙提神了。

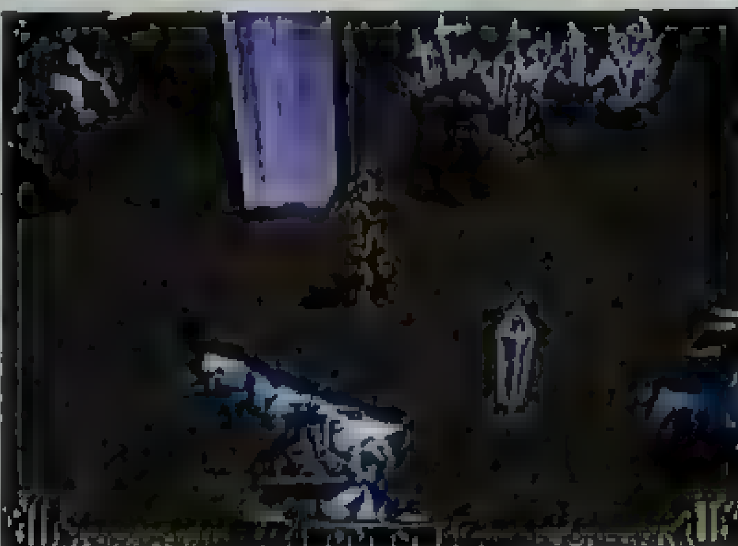
再次，通过研究古代遗迹，lagham星球上的几个种族都学会了新的技巧，这些技巧将在《混乱冒险2003》中给玩家莫大的帮助。

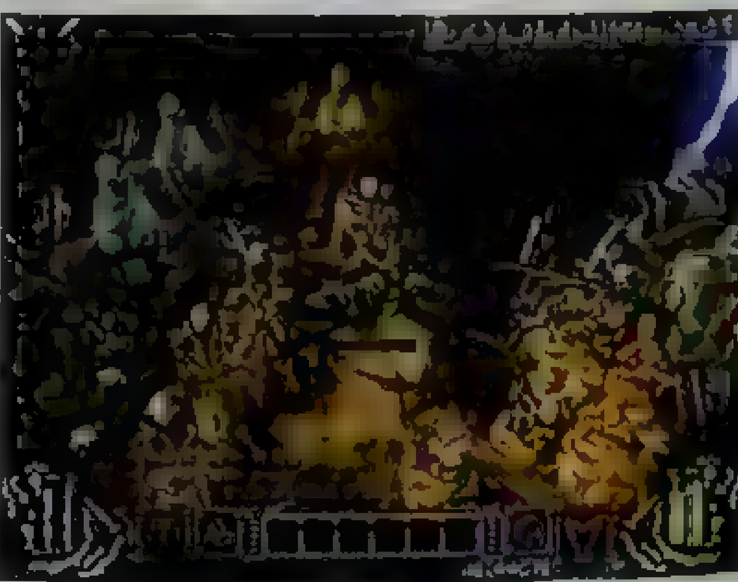
布坎族的新增要素是两种武器和一些第二阶段技能。新武器之一，是巨大又沉重的大砍刀，它的攻击力比斧类武器还要高，当然其攻击速度也相对慢一些。大砍刀的优势在于不但有其本身的攻击力，还会自动叠加玩家的伤害力，且会心一击率也比较高，对于追求高伤害或在对抗高防御怪物的时候最有优势。新武器之二，是名为恰克兰的远程攻击武器。有了它的协助，布坎族在空战中的劣势将得以扭转，他们不会因为敌人的四处乱窜而感到头痛。恰克兰本身往往还具有一些相当特殊的功能，比如麻痹或者石化，虽然成功的几率不是很高，但一旦奏效那么对敌人造成的影响就是致命的

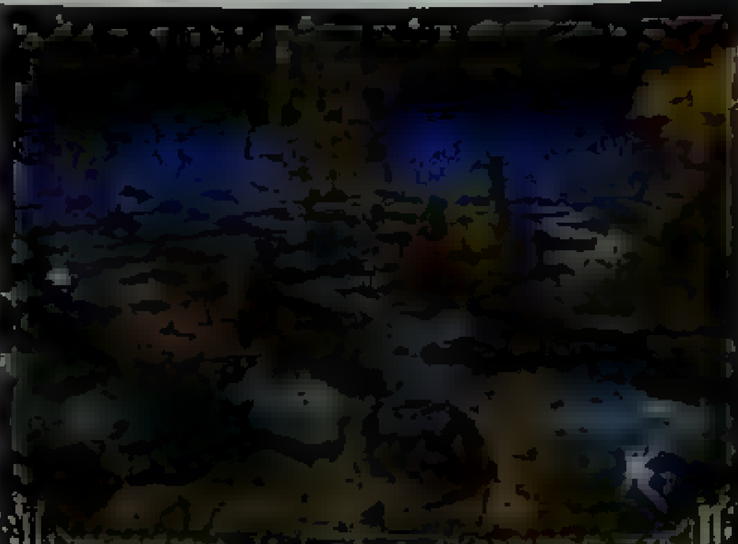
布坎族第二阶段技能主要有：铜筋铁骨，一定时间内大幅提升防御力，但使用此技能时无法攻击；怒气炸裂，一定时间内攻击力增加，使用期间防御力降低，不可用铁肤术；投掷卡，使用新武器恰克兰和大砍刀时需要的技能；洞察之眼，可持续使用，吸收远距离伤害，增加回避率，粉碎术，降低对方防御力，解除破坏系怪物的特性。

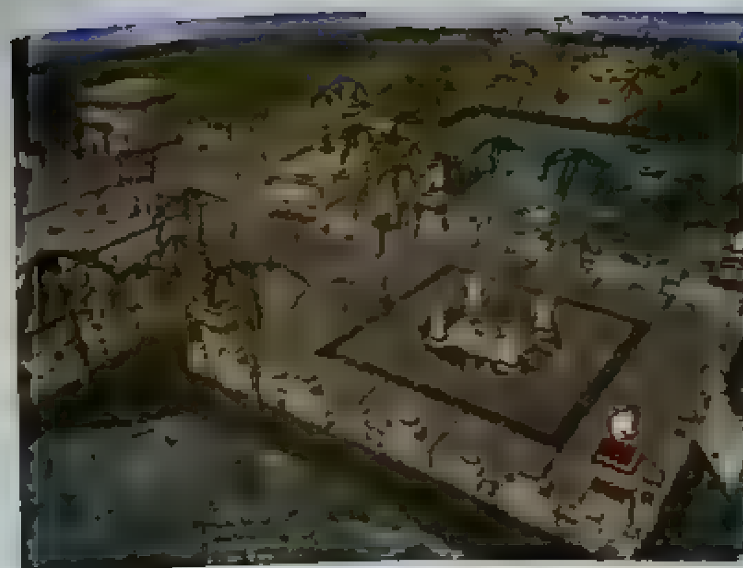
人类从遗迹中获得的好处也不少，此次他们学会了制作消耗弹药的重型武器。这种重型武器的攻击力比以往消耗电力的枪械要强，而且消耗的是实体弹药，因此在使用时身上也务必要携带充足的弹药。不过牺牲这些空间换来的攻击力大幅提高，还是非常值得的。重武器的产生让有人类战士踏足的战场上炮火横飞，硝烟滚滚。此外，重武器的另外一个优势就是可以通过增加小型配件来提高其攻击能力。拥有了强大的重武器，人类战士将在战场上具有更高的威慑力。制作小型装备是人类在《混乱冒险2003》中获得的另外一个特技。小型装备只有人类能够制作，分为4个种族通用和只适合人类使用两大类。大多数小型装备是配备在手腕位置的，具有可以让装备者提高单一属性的防御或增加对抗某种怪物的杀伤力。在对抗有特殊攻击属性的敌人或强大如龙的怪物时，拥有专门克制它们的小型装备是非常必要的。而只有人类能够制作，将意味着大批的金钱又要流入到人类玩家手中了。

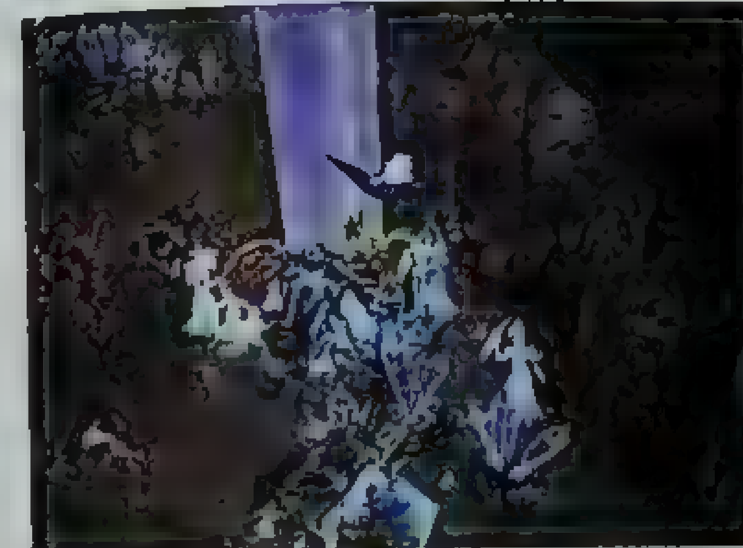


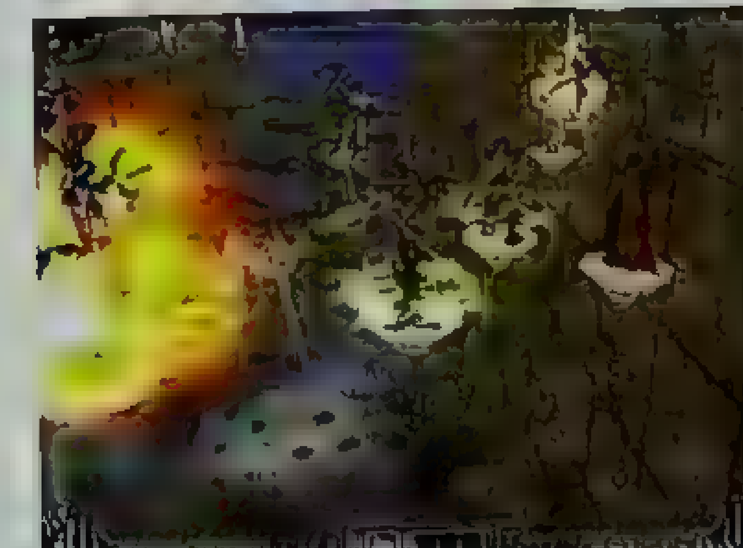












人类在《混乱冒险2003》中新增的主要技能有：瞄准力，依据连射的次数提升攻击力；贯穿力，一定时间内无视于对方盾类技能之外的防御力，攻击力增加；装配术，利用零件生产小型装置的技术，能力越高可以生产的装备也越好；操作术，使用某些装备的技能，越强能使用的小型装置或重兵器功能也就越强；魔法吸收，使用电子盾时，吸收部份的魔法伤害。

《混乱冒险2003》中凯力顿从遗迹研究中，获得了有附带特殊魔法的魔杖，不过其中也有无法被法师自身所掌握的魔法。这种带有魔法的魔杖所储存的能量是有限的，使用次数有限，一旦能量耗尽，想要再次使用魔杖中的魔法就必须用卷轴来恢复魔杖的能量。卷轴也是2003版中新增加的多样化道具，除了能恢复魔杖的魔法之外，卷轴中也可能记录一些特殊的魔法，如麻痹、降低目标防御等等。不过卷轴是消耗品，因此不适宜在持久战中使用。

耶蒂亚是个并不太适合战斗的种族，不过在《混乱冒险2003》中，他们拥有了新的战斗助手——召唤宠物。这些宠物有的是大陆上的凶猛野兽，有的甚至是已经灭绝了的怪物。它们的灵魂被封印在召唤石中，当耶蒂亚人获得了这些召唤石，就可以将封印的灵魂实体化从而帮助自己进行战斗。常见的召唤兽有克梅罗怪、恶魔巨人、德拉里恩魔等，不过由于耶蒂亚拥有能够提升召唤兽能力的技巧，因此这些怪兽会比野生的怪兽更为强大。配合在《混乱冒险2003》中新增加的宠物系统，耶蒂亚的战斗几乎完全可以不用自己动手，只要在旁观看就可以了。

除了以上的内容之外，《混乱冒险2003》中还新增了任务系统。在《混乱冒险》中，基本上可以说是没有什么需要玩家完成的任务的。虽然任务并非一个游戏的完全决定因素，但没有任务的游戏总会给人带来一种不完整的感觉，并且也无法提供给在单调的练功中感到厌倦的玩家更多的乐趣。不过目前任务系统仍处于较为初步的阶段，大多数的任务都是为新玩家准备的。相信很快所有的玩家都能从任务中享受到游戏的快乐，也相信《混乱冒险2003》能伴你走过快乐的新年。■





ONLINE EMPIRE 网络帝国

幻灵 2.0 五转飞升之路



文/寒月

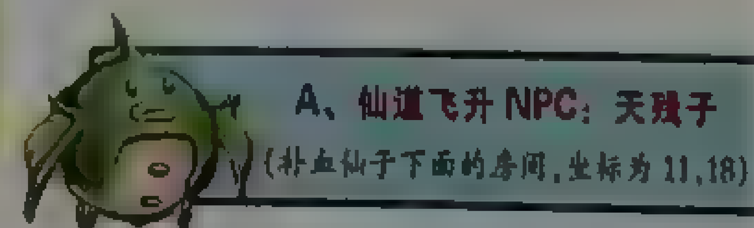
仙魔两界，任凭驰骋，是无数幻灵修行者终生的愿望。但是很多玩家面对着茫茫修行之路总是不知所措，其实，道路就在自己的脚下，只要努力的修行，一步一个脚印的前进，最终的幻灵天神，终究会是自己。

在幻灵世界中，每个修行者都是从凡人的状态开始的。在凡人阶段，不同的级别有着不同的称号。

凡人级别	凡人称号
1-50	见习武士
51-150	初级武士
151-300	高级武士
301-500	侠　客
501-750	豪　侠
750-900	隐　侠
900-1100	宗　师
1100-1200	武　神

凡人阶段，从1级到1200级的修行层次，被称为凡人层次，也就是游戏中经常提到的0转。而在凡人801级到1200级的时候，就可以考虑飞升，晋级1转。1转的称号为散仙。散仙是仙魔的转折点，从801到1200级的散仙再次飞升以后，就会成为地仙或者是夜叉王，今后还有更高级的仙和魔，例如阿修罗，大罗金仙等等。4转以前（包括4转）的仙和魔都是一般的仙魔，算不上是比较高层的修行，一直到5转的天神和魔尊才算的上是高层次的修为。

5转的飞升是幻灵2.0版《宠爱一生》中新开放的飞升功能，主要是有了职业的概念。不同的飞升职业，有着不同的要求，也有着不同的好处。要求大罗金仙或魔神修行层次，级别在1300级，修行级别在5000以上，并完成一个属性任务（金、木、水、火、土五种任务其中的一种）。



1、火淬守护佩支线任务:（锻造经验超过2万）

从天残子那里得到“火淬之令”，再到衡天台找到空融子（23，42）。他会提出考验玩家秘方锻造和普通锻造。先带着“星君名帖”，到山城找身为鲁班传人的巧匠凌风，得到“秘方记录”，按照记录收集齐全材料，锻造出“凤凰战靴”，并锻出修行1000级以下（含1000），防御2000以上（含2000）的盔甲送给空融子，就会通过空融子的考验。



2、[illegible]超过20万）

从天残子那里得到“武德之令”，到御风台找朝阳子（42，25）。带他的“调查令”到牧勒川的人達（25，14）接受族长的委托，去对付为害乡里的欧霸天。在沉没的城市找到欧霸天（45，59），用武功击败他手下防御超高的幻灵兽“霸王卸甲”，得到欧霸天的“强者之剑”。即可回到牧勒川，完成族长委托，得到“感谢信”，再回御风台找朝阳子交差，考验即可完成。

3、巡天守护佩支线任务:（修行等级超过2万）

从天残子那里得到“巡天之令”，到翔云台找空冥子（13，39）。他安排玩家帮助传真道人修行。带“救援令”去武当后院见到传真道人（17，9），他会要求玩家协助打通走火入魔而阴阳两气阻滞的大椎穴，帮助他后，等级下降300级，得到传真佩剑“背枫剑”。重新修炼到1300级后，再次帮助传真打通环跳穴，等级下降200级，这次换得传真的“真武靴”。第三次修练到1300级，最后一次帮助传真打通任督二脉，助传真功成，换得传真修练万年的法宝“太乙珠”。修练到1300级，带着“太乙珠”找空冥子复命，完成考验。



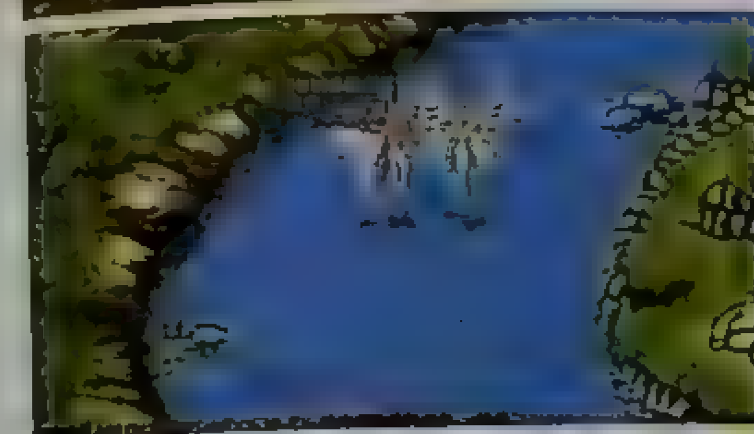
4、圣兽守护佩支线任务:（养宠经验超过20万）

从天残子那里得到“圣兽之令”，受命到降尘台找御灵子（73，47）。接受御灵子委托，先打败被混沌魔尊施法作乱的五行使者，再去按照御灵子的要求重新寻找五行使者的接班人。找到五行使者的接班人，完成御灵子的委托就可以通过考验。

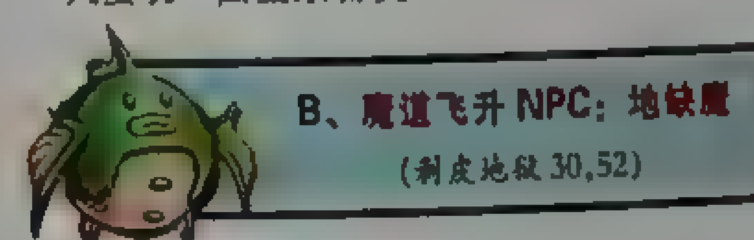
5、道德守护佩支线任务:（功德值达到一定要求）

从天残子那里得到“道德之令”，受命到圣泉台找心澈子（12，18）并接受委托，到雪城帮助雪城城主，积累最后功德。拿着“普渡令”到雪城城堡找到城主（30，21），得知雪城水源受染，须舍利子才能解毒，带着城主所赠能御奇寒的“龙涎丹”，到雪融谷找到银花婆婆（7，31）。按照银花婆婆的要求收集齐十几样材料制成的“紫阳丹”，换得舍利子所制的“丹凤钗”解了雪城水源之毒，得到城主“天蚕衣”，带着“天蚕衣”回圣泉台复命即可。









1、掠天守护佩支线任务:（偷窃值达到25万）

从地缺魔那里得到“掠天之令”，到磨骨地狱找破天魔（12，35）。带其赠送的“迷惑丝巾”找其二弟子飘雾解救被仙家收去的破天魔大弟子飘云。在皇城太和殿找到飘雾（17，32），花50万得到飘雾从皇宫盗来的“七心海棠”，按照飘雾的指示。到名剑山庄的右厢房找李氏三兄弟（14，12）盗取“飘云的魂魄”。“飘云的魂魄”在三兄弟其中一个人的身上，不过是谁就看运气了，如果失手偷不到会被送入天牢。得到“飘云的魂魄”后去找破天魔，打败迷失本性的飘云后，就通过了破天魔的考验。

2、嗜血守护佩支线任务:（声望达到2000万）

从地缺魔那里得到“嗜血之令”，受命到污秽地狱找打遍魔界无敌手的嗜血魔君幻灭魔（41，48）。接受幻灭魔的考验，到天牢一层找魔界守护将军（24，36），三次打败其手下的两员魔将玄广和雪空，就能得到“英雄令”，带“英雄令”回来复命即可。

3、堕天守护佩支线任务:（修行等级超过2万）

从地缺魔那里得到“堕天之令”，受命到天灯地狱找有一百零八条命的堕天魔君曜日魔（35，47）。受曜日魔的委托，去名剑山庄，不惜功力依次接下李氏三兄弟的一掌，夺回魔界三将军的法宝“金光刀”、“堕天甲”、“龟背靴”来合成“魔界法器”。带着“魔界法器”找曜日魔复命即可。

4、妖兽守护佩支线任务:（养宠经验超过20万）

从地缺魔那里得到“妖兽之令”，受命到铡头地狱找善于操控万千幻兽的妖兽魔君兽心魔（31，33）。先打败兽心魔座下五大守护兽，再去按照兽心魔的要求重新驯养五大守护兽，完成兽心魔的要求即可。

5、泯灭守护佩支线任务:（功德值达到一定要求）

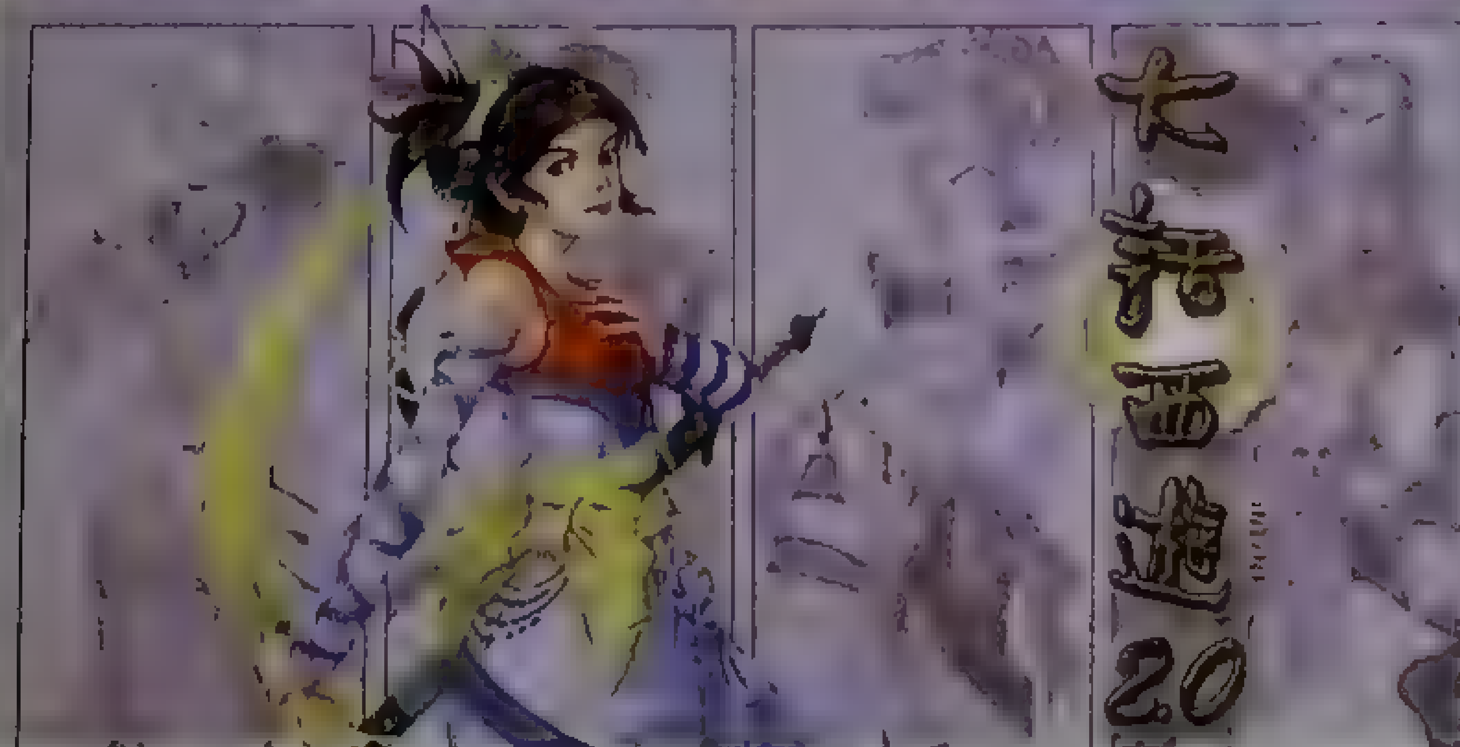
从地缺魔那里得到“泯灭之令”，受命到焰浆地狱找魔力强大的泯灭魔君无情魔（25，26）。按照无情魔的指示，带“渡仙令”去沙城找入魔失败的天仙凝云（24，42）。按照凝云的要求去雪融谷寻找银花婆婆获得舍利子制成的“丹凤钗”，渡凌云入魔，带着凌云的“银风战衣”回去找无情魔复命即可。

至于传说中的幻灵天神嘛，暂时还没有什么消息。不过相信经历了无数次的飞升轮回，修行者与幻灵天神的称号正在一步一步的靠近。相信，在不远的将来……■





当唐伯虎遇到大话西游



那是腊月深冬的一天，小风飕飕地刮，树叶呼啦啦地掉。在伸手不见六指的黑夜里我出生在郊外一个小地方——东海渔村。听说那里曾经是石猴出生地，猴子没有见到却有我深爱的老村长伯伯，为环保而放弃砍柴的樵夫大哥，还有漂亮的宠物领养员——在那里我领到了唯一伴我一生的召唤物——小强，它也是唯一没有被狐 MM 剥削走的宝宝。在渔村郊外历尽艰险冲破敌人重重阻挠到 10 级，此后便离开这个小村庄走进繁华都市长安城。从进入的那一刻，热血在我心中激荡，我发誓不玷污唐伯虎这三个字，要大话的所有 MM 都为我臣服，让所有男人妒忌我。

然而事事未必顺心。没有等级没有金钱，这里的 MM 连看都不看你一眼，只有先行强壮才可能成为人中豪杰。于是我疯狂练级赚钱，每周 16 小时的双倍经验时间，往往一天之内全部用光，而剩余的时间也只能做任务赚钱，为今后买下 999 朵玫瑰花讨美女欢心。一开始我把美女定位放在神仙 MM 身上，但没几日下来囊中金钱少了不少，感情却没培养起来，看着 10W、10W 地不断被她们烧法所花费真有种无限感慨——数花钱能手还看大话仙人 MM。当我连最后买伤药的钱花光时终于醒悟：这种金钱式的爱情我不需要！流浪……逃避……我又成为一个快乐的单身汉。

在朋友的帮助下我恢复了自信，并且认定朋友是最重要的，而美女只是虚幻。在疯狂的修炼与赚钱下，我又成了小有名气的人物。俗话说“不在放荡中变坏，就在沉默中变态”。沉默多时的我在有钱有宠的雄厚资本下开始帮助其他弱小朋友，直到我打 6 级时遇到了她。她一身素装，着红裙，提长鞭，银簪盘发，双目含情，嘴角总带份迷人微笑。虽然我们是第一次见面，却冥冥中似有旧友重逢的感觉。她一句伯虎哥哥使我重燃兴奋的火花。马拉松式爱情就此拉开。长达 30 级的升级过程我一直陪伴她，虽然我已落后其他人很多，但却一点也不在乎。只要有好宠，只要有赚到的钱我第一个想到的便是她，终于我在比武招亲比赛中鹤立鸡群，她也欣然接受了我送的 999 朵玫瑰。在月老主持下我们成为夫妻，过着人妖乱世情的生活。



终于我们有了一所自己的房子。然而她的朋友似乎很多，无论何时家中总有陌生人出现。而我最常见的还是一名虎头妖怪。他似乎与我的狐 MM 走得很近，几乎每日都能在家看到他。终于在一次朋友叙述中我了解到，虎头与狐 MM 原本是师兄妹，二人关系不一般，但因为我的钱财关系狐 MM 才与我相爱。听到此消息我如五雷轰顶，怒冲冲奔向家中。途中遇到好兄弟龙王 GG，听到此事冲动的他比我还气愤，驾起祥云先行奔向我家。回到家中我却发现那一对男女正与龙王 GG 酣战，龙王 GG 明显不敌两个妖怪，被狐 MM 一鞭抽掉胡须逃离而去。面对如此嚣张的二妖，我对他们的敬佩之情如同滔滔江水连绵不断，又似黄河泛滥一发而不可收拾，如此理直气壮的只怕只有她二人才可做得出来。而此时来访的仙女姐姐看到此情景也怒不可言，与之厮打起来。谁知道这却触犯天条，被天兵抓回要关押 100 年。听说最后终于不甘其辱悬梁自尽，只得遗恨人间。不过最可恶的是她二人还将我与新带的小弟一起赶出家门，令其远离此地永远不得回还。长江啊，你那滔滔江水如同我们流不尽的泪；黄河啊，你那波涛澎湃的河水如同我们的苦水永远吐不完。看着身边小弟，为了他能够成为未来的希望，我隐秘行踪回到长安城行乞在庙前。可天算不如人算，这个所有人都不知道的秘密还是被狐 MM 知道了，她派人来暗算我们，并且把等级已经不低的小弟群殴致死，只有我靠着 70 多级的等级逃离这个是非之地，家仇国恨齐聚心间。

在我最危难时，一个 99 级仙人朋友给我指了条明路。转生可以放弃前生从新竖立自我，并且可以使我变得更加玉树临风勇猛无敌。转生成为我下半生唯一目标，但这目标十分难以达到。光是 98 级的转生等级就让我心寒。不过一想到转生后带来的好处和人面蛇心的狐 MM 之间的深仇让我重新燃起斗志。在年复一年，日复一日的战斗中，黎明终于向我走来。我已经达到了 97 级。当我终于准备做转生任务时却发现一件怪事。身边朋友不少也达到了转生等级，但他们却继续向更高等级冲刺。经过多方打听我才知道，原来每多升 1 级，转生后会多 5 点属性。这对转生后的新生儿来说是如此有诱惑力。取舍在一线之间，我选择了后者。

98 过了，99 过了，当我面对百级冲刺时退缩了，需要的经验值简直是天文数字，而平日得到的经验对此更是杯水车薪。我决定在 99 级时完成转生。此时的我已经是三界贤君，不过就在我下决定时朋友却说转生还要召唤兽达到 100 级，而且至少有一种技能满阶。这些对于我来说是小意思……不过却花费了好多钱啊。

我准备好一切来到地府孟婆处见见这个让人忘却前生转换来世的老婆子。

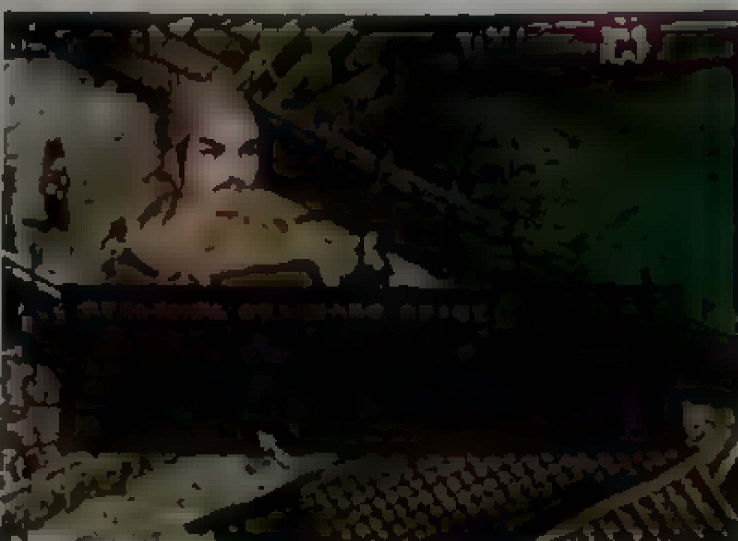
“你来转生”老婆子问。

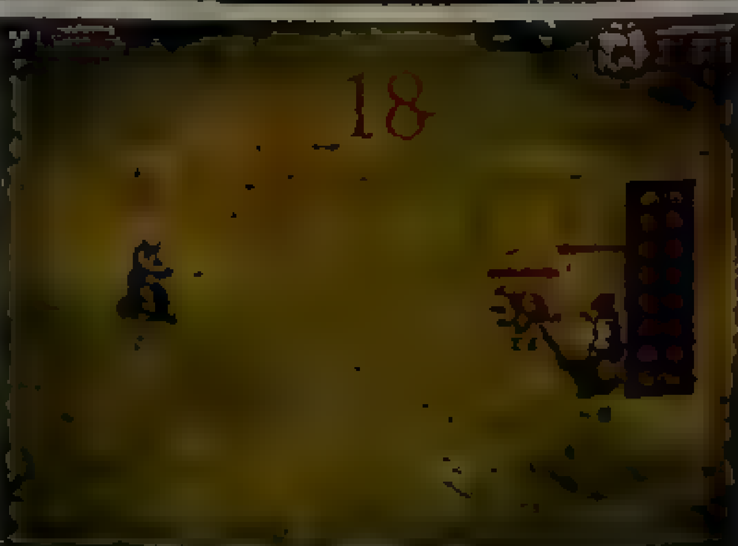
“是啊”我仓促地回答。

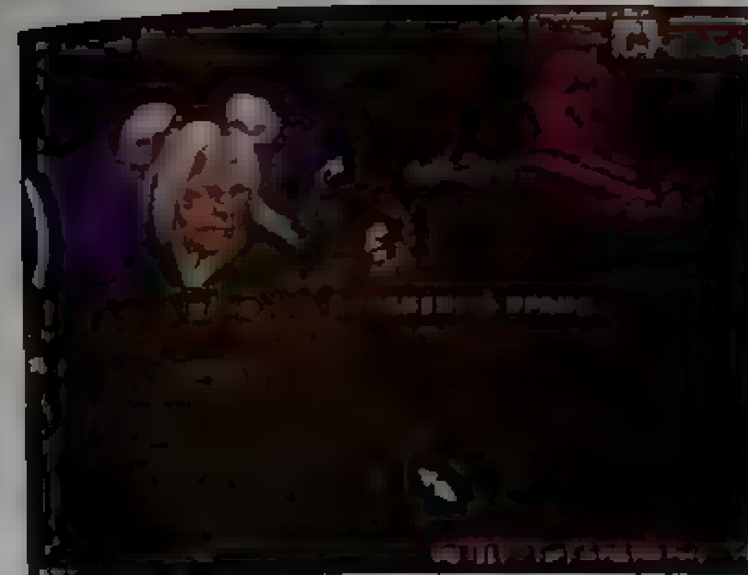
“拿来”老婆子伸出干瘪的手臂。

“什，什么？”

“仙露、冥币和九转还魂丹”老婆子有些疑惑地说。









“要那做什么？”我也纳闷。

“我靠，给你汤喝不要材料，难道这笔费用要我出？运费、材料费、人工费你知道多不容易啊。整日上百口子来我这喝还不把我喝穷了。阎王爷让我给你们汤喝，这材料却要你们提供”，老婆子有些愤怒地说着。

“那，哪有啊。这些垃圾只有九转还魂丹是我在天庭任务中得到的，其他就没有了”我有些为难的说。

“那就去找”老婆子开始不耐烦了。

“那，是否能够指点迷津？”但老婆子再也不搭理我，而对下一个凑其材料的人露出了阴森的微笑。

我只得离开地府四处询问。终于，我查询到：仙露找观音姐姐。观音姐姐要的药品在天庭任务中都可以得到。冥币要打败地府守库房的金银铜铁鬼。来到这厮面前，他满脸堆笑，原来如果不想与他打架可以用 600 万从他处买冥币。这小厮虽貌不惊人，功夫却十分了得，不过在众人群殴下还是败阵而归，冥币到手！带着激动我再次来到了老婆子那里……

汤甜甜的，我浑身轻飘飘的，迷糊中只记得老婆子的微笑。醒来时发现自己换了副容貌，更英俊，更玉树临风，但同时却发现原来的技能都已不存在，成为一个新生婴儿。看看与我同时转生的仙魔，发现他们的技能也都消失，而转化成为了抗性。同时技能上限也提升了 5000。虽然我是新生儿，但由于转生而来，所以装备与宠物都不受等级限制，不过武器还是需要属性使用。再看我的召唤兽小强，虽然是个小宝宝但携带宠物的数量上限却+3，这样我就有更多的宠物进行选择了。转生点数分配好以后我决定出去先修炼等级。当我装备武器时发现道具栏出现了“宝盒”按钮，我可以放更多物品，真是神奇。存钱上限也增加了 300 万，这样不又成为富翁了。

闲话不提。我等级很快修炼上来，当认为实力可以时便怒气冲冲奔狐 MM 所住之地。但我到那里才发现，原来她二人也经过了转生洗礼，势力远在我之上！苍天啊，为什么对我这样不公，难道我报仇无望吗？看着狐 MM 笑容是那样傲慢，我的怒气上升不顾自己弱小与他们展开战斗，结果可想而知……当肉体与心灵的伤痛齐具时，一个声音告诉我，让宠物去转生，它们会变得更强大。还有，记得要去做新的铁匠任务。声音那样甜，如同观音姐姐一般。

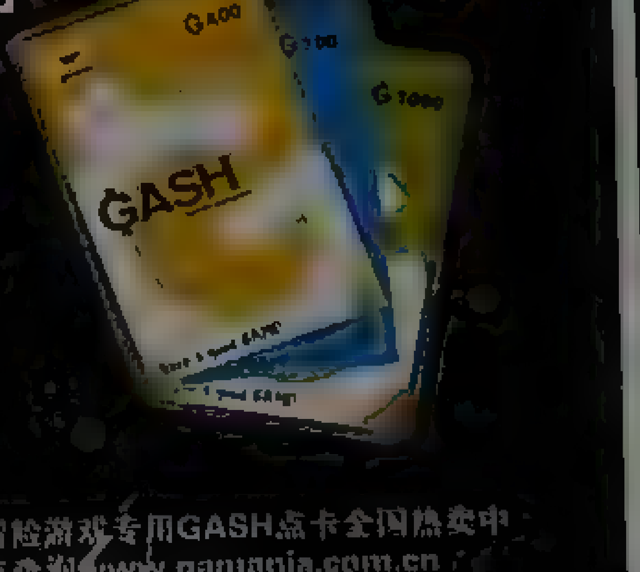
我来到全新的城市——洛阳城。铁匠铺处我接到新任务，任务很简单，完成后的收获却令人惊喜。完成这个任务后宝石可以升级，现在只要两个相同等级的宝石就可以合成更高级的宝石。不过合成有一定几率失败，越低等级宝石合成失败率越高。

经过努力，我终于取得了强大的武器并开始复仇的下个步骤：宠物转生。先到超级巫医那里查找与宠物的亲密度。我和龟丞相亲密度达到 20 万，不过等级还不很高，需要 100 级。宠物毕竟好练，完成后来到位于洛阳的灵兽仙处准备转生。其实宠物转生十分简单，只要选择转生就好。转生后的宝宝获得 30 点额外奖励属性，随后的日子便不停修炼宝宝与自身。当我第三只转生宝宝修炼完毕时，我决定带上所有认识的一大票人杀奔狐 MM 住所。当我们来到她家时却发生令人意外的情景：由于狐 MM 与虎头进行非法程序交易被天庭下令格杀，早些时候逃离了长安城。我的仇好像只得这样完成了。虽然心不甘，但没其他办法。

经过了转生的磨练我又成为一个玉树临风，财色具佳的一表人材。不过长安是个伤心地，下个发展目标将是洛阳。相信我唐伯虎一定还会在大话西游中有所作为，贡献我的青春、才华与金钱。■







游戏的八度空间

——ATI与NVIDIA主流显卡完全对抗

■文/DUND

游戏的八度空间，为何会为这次对比测试起这样的一个题目？原因还得从 ATI 与 NVIDIA 近期的市场宣传重点说起。在翻看网站上越来越多的显卡测试时，我们发现主流市场上 ATI 与 NVIDIA 近期都有了完全不同的宣传侧重点，而且都与数字 8 有关。

比如 NVIDIA 现在中端主打产品，代号 NV18 和 NV28 的显示芯片都是在原先 GeForce4 MX440 和 Ti4200 的基础上增加了对新一代 AGP 8×的支持，以期能达到提高顶点传输率的目的（遗憾的是，MX440 依然无法硬件支持 DirectX 8 的一些 3D 特性）。在 ATI 方面，它们对旗下主流显卡的宣传重点则是放在全面支持 DirectX 8.1 特性上，希望能借由 DX 8.1 的神奇特性让显卡在游戏中能有更加炫目的效果表现。


技嘉生产的支持 DirectX 8.1 的 RADEON 9000 Pro 显卡

纵观目前的电脑游戏，无论是哪种类型的作品，实际上对 DirectX 都有不同程度的要求。因此这篇测试就特别收集一些比较新的游戏和较为经典的测试型游戏，配合结果数据解释一下 DirectX 8 对这些游戏的影响。希望这篇测试能给你在选购显卡上带来一些较为另类的参考。

首先简单介绍一下 AGP 8×规范。AGP 8×的作用最初是要解决带宽问题，它导致硬件本身的成本提升很小，可以忽略不计。当然从测试成绩来看，从 4×到 8×的提升其实也微乎其微，所以 8×绝不是显卡效能改善的救命稻草。

[DirectX 8 何时才能全面普及？]

这个问题是很多游戏玩家关心的技术话题之一。DirectX 8 完全是为了改变游戏运行效果而诞生的 API 标准。看过《3DMark 2001》4 个游戏场景测试的玩家一定很清楚，与 AGP 8×带来的微小效果提升来看，DX 8 对游戏的改善可谓是显而易见的。微软在 DirectX 8 上相对于前一代 DirectX 7 做了相当大的调整，加入了两大效果渲染器，即顶点效果渲染器与像素效果渲染器（Vertex Shader 与 Pixel Shader）。就算是已经推出 RC 测试版本的 DirectX 9，也无非是在这两个效果器的一些参数上做出更先进的设计与修改，但基本理念是完全一样，希望借由硬件级 Vertex 和 Pixel Shader 处理单元的强大功能带来更惊人的视觉效果。



采用硬件支持 Pixel Shader 后，游戏中实现的车身效果

然而 DirectX 8 体系现在最大的问题就是它的普及度是否让我们满意：在 2002 年上半年，针对 DX8 开发的游戏，其效果和以前 DX7 差不多。当时的游戏设计者热中于采用 Vertex Shader 主要是为兼顾一些平民化不具备 DirectX 8 加速能力的显卡。这类游戏包括红极一时的《英雄本色》（Max Payne）等。在当时的市场条件下，游戏厂商显然在第一时间将天平偏向了 Vertex Shader 这一边。Vertex Shader 相对于 Pixel Shader 的最大优势是可以使用 CPU 来模拟 GPU 运算。这样即使是仅支持 DirectX 7 的显卡，对这类游戏也可以照跑不误。而 Pixel Shader 却对 GPU 是否提供硬件级支持有着极其严格的要求，加速单元的工作要比 Vertex Shader 复杂得多。所以那时支持 DirectX 8 或更高级 API 的显卡所面临的处境是拥有高级硬件配置，但得不到配套的游戏软件支持，这使得它们的这部分功能成为摆设。所以微软如何促使 DirectX 8 被游戏厂商更广泛接受，Pixel Shader 几时能成为所有显卡的标准配备就显得尤为重要。

ATI 显卡列表	DirectX 版本	NVIDIA 显卡列表	DirectX 版本
	9	NV30	9
	[illegible]		
	9	GeForce4 Ti4600	8.0
	9	GeForce4 Ti4200	8.0
	8.1		
	8.1	GeForce4 MX440	7.0
	8.1	GeForce4 MX440 8[illegible]	7.0
	7.0	GeForce4 MX400	7.0

到现在 2002 年底来看，情况已大不相同。2002 年底陆续出品的众多顶级游戏开始浮出水面，包括微软《冠军拉力赛》和 EPIC 的《虚幻竞技场 2003》在内多达 40 余款游戏，基本都开始使用 Pixel Shader 来渲染画面。如果你的显卡支持 Pixel Shader 并开启这些选项，或者游戏如 EA 的《TigerWoods 2003》会自行判断显卡是否支持这些特效，那么你将会发现游戏“原来可以更美的”。实际上 Vertex Shader 与 Pixel Shader 的春天已经来到了。除了上文提及的 EA 外，id Software 的最新力作《DOOM Ⅲ》将是首款大面积采用阴影容积和高精度像素渲染的游戏，这对于显卡厂商来说无疑是一个全面升级的讯号。从目前泄露出来的《DOOM Ⅲ》Alpha 版来看，如果显卡不支持 Vertex 或 Pixel Shader，这款游戏的效果会受到极大影响。当然以目前主流显卡处理能力来看，也根本不足以应付这款终极游戏，而 ATI 的 RADEON 9000 和 NVIDIA 的 GeForce4 Ti 系列将是体验这款游戏的 Dead Line，GeForce4 MX 系列则有心无力。我们可以断言：从 2003 年开始，游戏全面支持 Vertex Shader 与 Pixel Shader 将不再停留在皮毛阶断。微软以自己出品的《冠军拉力赛》开启了 DirectX 8 时代的游戏新篇章，而 id Software 将又一次将成为技术领域的领头羊。

为了区别支持 Pixel Shader 与否的效果，我们收集如下几款使用 DirectX 8 的游戏，并且分别截取 MX440 与 ATI RADEON 9000 的画面。GeForce4 MX 系列都只硬件支持 DirectX 7，而 RADEON 9000 则完全支持 DirectX 8。这两款芯片的显卡大多在 500~600 元这一层，基本属于家用 PC 的最低配置，至于最近上市的 MX440SE 则由于性能比较差，没有被选中本次评测。

[3Dmark 2001 SE 图象品质]

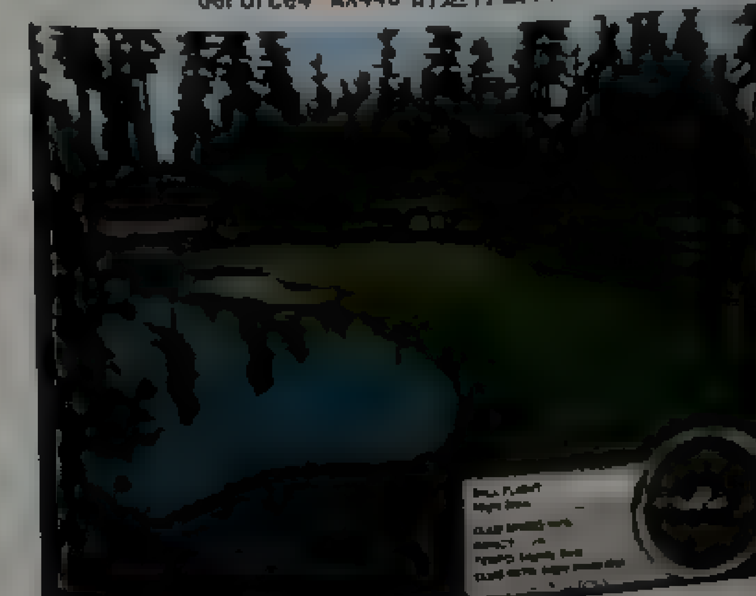
《3DMark 2001 SE》中最后一项测试采用 Pixel Shader 渲染指令，非支持 DirectX 8.0/8.1 的显卡无法运行，GeForce4 MX 系列就是其中之一。因为计算《3DMark 2001 SE》最后得分时需要加入这个场景的成绩，所以 GeForce4 MX 系列的最后得分在测试中受到不小的影响，落败于 RADEON 9000 系列。


RADEON 9000 运行 Natrue 场景的画面

小桥流水人家的画面令人心旷神怡，但在实际的 PC 游戏中能达到这样画面效果的则寥寥无几。依靠目前主流处理器 Athlon XP2000 + 或 Pentinum4 2.0 GHz 的帮助，RADEON 9000 与 RADEON 9000 Pro 基本上都可以流畅地运行此场景。

[Tiger Woods PGA Tour 2003 图象品质]


GeForce4 MX440 的运行画面

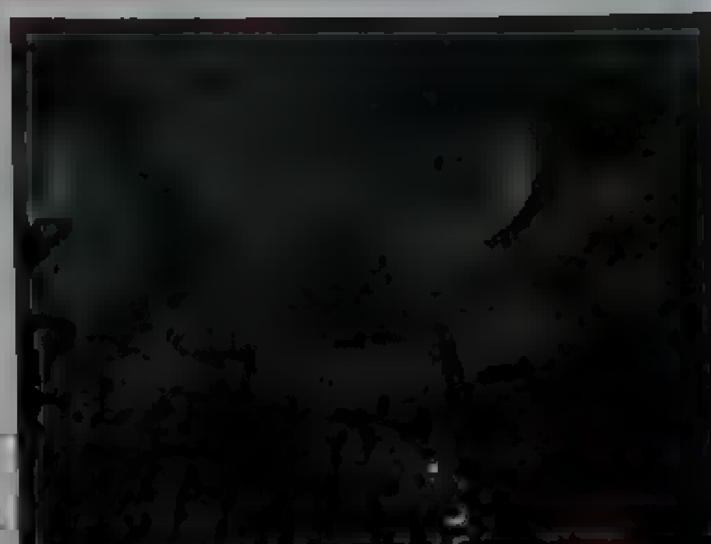

RADEON 9000 显卡的运行画面

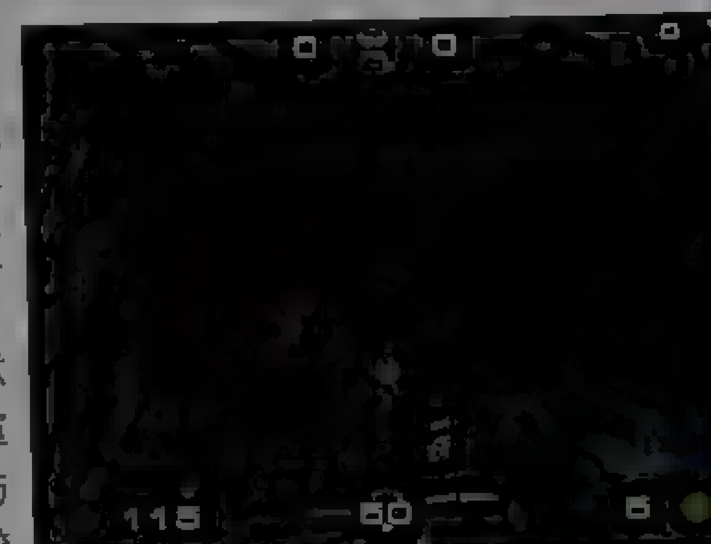
运动类游戏一直是 EA 的强项，其最新推出的《Tiger Woods PGA Tour 2003》成为应用到 DirectX 8 技术的一个代表作。可能是由于国情原因，国内喜爱此类游戏的人并不多，但在欧美及其它一些国家，这款游戏颇受欢迎。运行游戏时，它会自动判断使用的显卡是否支持 Pixel Shader 并决定是否开启该效果，下面是 GeForce4 MX440 同 RADEON9000 的画面对比。

注意，我们将球击到水边时会发现，GeForce4 MX440 与 RADEON9000 所诠释的水面效果完全不同，前者死气沉沉，后者则碧波荡漾——如果将球击入水中还会泛起层层涟漪。

[虚幻竞技场 2003 图象品质]

最近两年能令无数玩家激动的经典游戏大作其实并不多，因此不少游戏玩家时常抱怨 PC 游戏发展已经被硬件开发速度远远抛开了。只有最近的《DOOM Ⅲ》和《虚幻竞技场 2003》等几个游戏才又引起了广泛关注。其中《虚幻竞技场 2003》明确表示支持 DX8，我们对几个地图中的场景进行比较，来看看画面的区别。


RADEON 9000 运行《虚幻竞技场 2003》的画面效果



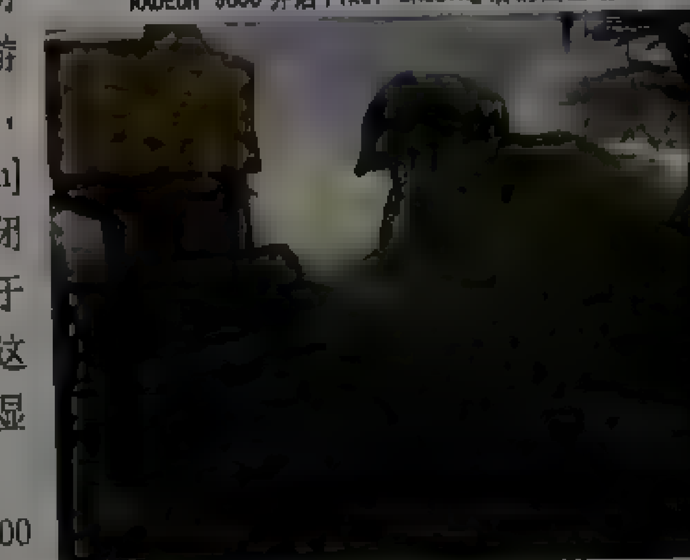
GeForce4 MX440 运行《虚幻竞技场 2003》的画面

地图中我们注意到，RADEON 9000 渲染下的天空效果与 GeForce4 MX440 有较大不同。在 RADEON 9000 显卡的演绎下，天空中的浮云飘忽不定、栩栩如生，而且一轮明月当空高悬，四周洒落点点星光。感觉最舒服的是云层居然是分开的，还在不停地飘。相反，GeForce4 MX440 渲染下的画面较为单一，明月以及星星根本不可见，云雾的流动感也没有。

[上古卷轴 – 晨风图象品质]

《上古卷轴Ⅲ晨风》的制作小组在人物和游戏世界塑造上投入许多心力，在这款游戏中可以看到树木不规则的弯曲，加上鲜活的景色及日夜交替，美丽月亮和飘移的云都让人为游戏的真实感到惊叹。这也是一款明确表示支持 DX8 的游戏，在游戏运行之前，我们可以通过[Option]菜单来开启和关闭 Pixel Shader，当然对于 GeForce4 MX440 这类不支持此效果的显卡则不能选择。


RADEON 9000 开启 Pixel Shading 后的画面效果


GeForce4 MX440 的画面效果

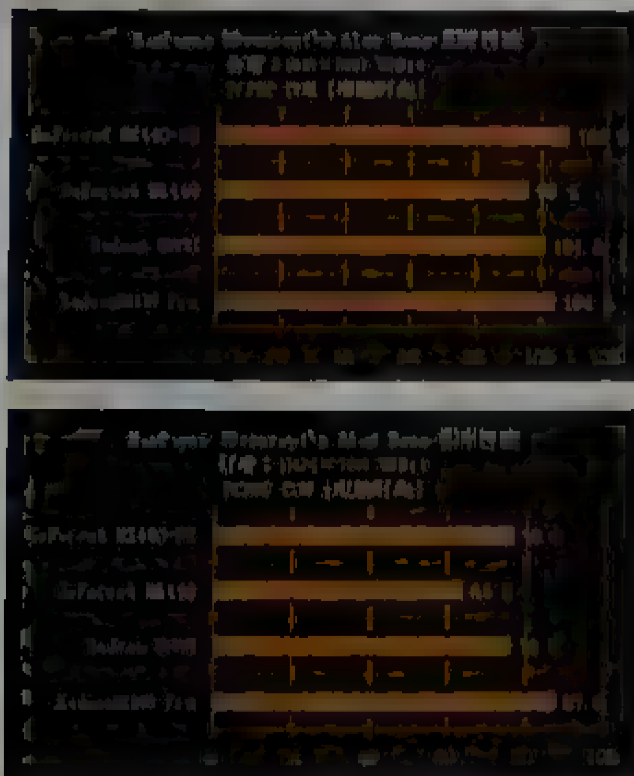
RADEON 9000 的水面效果栩栩如生，而 GeForce4 MX440 的效果大家已经看到，显得较为死板。

[效能的比较]

测试时我们选择 RADEON 9000 Pro、RADEON 9000、GeForce4 MX440 8×、GeForce4 MX440 等 4 款显卡。RADEON 9000 Pro 与 GeForce4 MX440 8×在市场上的处境类似，性能价格比不突出，与价格相近的 GeForce4 Ti4200 相比性能上还有一定差距。但这两款产品是未来 ATI 与 NVIDIA 主推的两款产品，两者价格相近，各有特色，所以仍有比较的价值。另一组对比则是目前中档市场上的两款主流产品 RADEON 9000 与 GeForce4 MX440，RADEON 9000 目前售价 500 元左右，GeForce4 MX440 售价也在 500 多元。

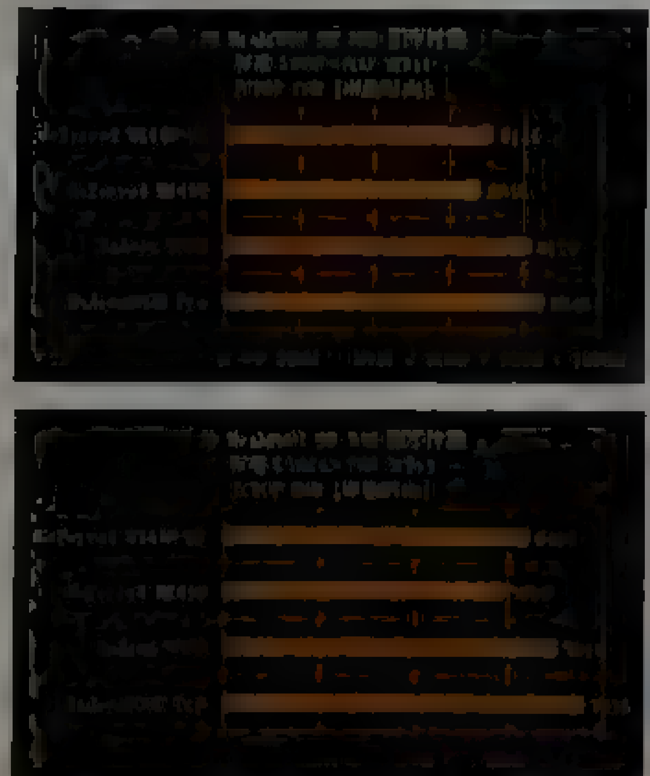
硬件测试平台	
CPU	AMD Athlon XP1800+
内存	KingMax PC3200 DDR SDRAM 256M×2 CL2.5
主板	KT400 芯片组 ASUS A7V8X
硬盘	希捷酷鱼四 40GB 7200rpm
显示卡	[illegible] MAYA GV-R9000 Pro [illegible] 9000 [illegible] nVIDIA 公版 GeForce4 MX440 nVIDIA 公版 GeForce4 MX440-8X
显示器	[illegible] 100A+
电源	长城宽幅 300W P4 电源
软件环境	
操作系统	英文 Windows XP 正式版
主板驱动	VIA 芯片组 4in1 驱动 4.43
显卡驱动	ATI 催化剂驱动 2.x For WinXP 官方版 nVIDIA 雷管 40 驱动 41.09 官方版

《3DMark 2001 SE》性能测试。



这款软件一直是衡量显卡 DirectX 3D 综合性能的最好工具，其中 4 个游戏场景中的前 3 项均有低细节与高细节之分，最后一项测试采用 Pixel Shader 渲染指令，只有支持 DirectX 8 的显卡才能完成测试。因此 RADEON 9000 系列在这项测试中有相当大优势，因为 GeForce4 MX440 8×均不具备 Pixel Shader 单元，无法完成最后一个场景的测试，因此成绩大受影响。总体来说 RADEON 9000 Pro 以及 RADEON 9000 在此测试中全面击败 GeForce4 MX440 与 MX440 8×，两系列间的差距显而易见，甚至 RADEON 9000 都可以将 GeForce4 MX440 8×远远抛在后面。但测试软件毕竟不是真实的游戏测试，仍存在显卡厂商在驱动中对 3DMark 进行优化的可能，因此后面的真实游戏性能测试才是我们最关注的。

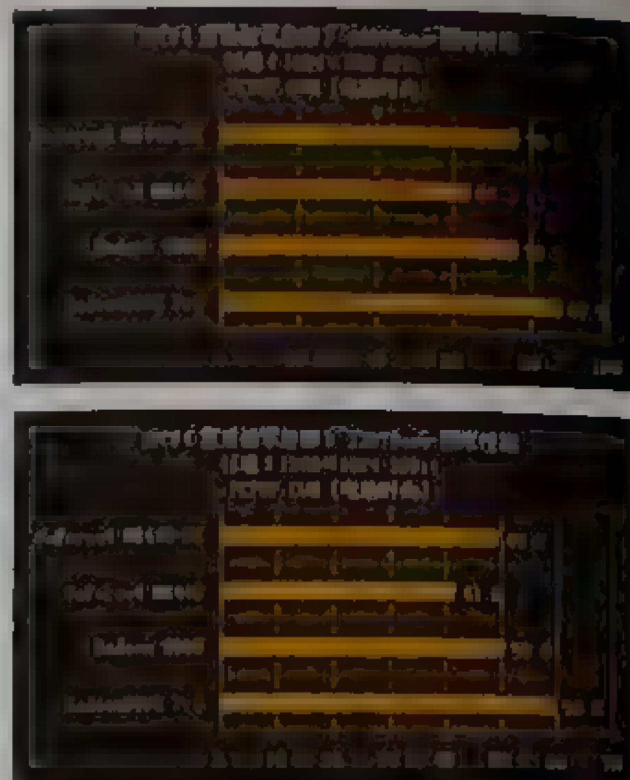
《英雄本色》(Max Payne)性能测试。



作为 2002 年初发行的游戏，《Max Payne》仅支持 DirectX 8.1 的 Vertex Shader 技术。虽然它的 3D 引擎只能算中规中矩，但仍有不少游戏开发商对此颇感兴趣，如近期的《四海兄弟》(Mafia)也是采用这款引擎编写。

在此项测试中，800×600 像素下 GeForce4 MX 系列与 RADEON 9000 系列都能应付自如，但一旦分辨率提升至 1024×768 像素或更高的 1280×1024 像素，GeForce4 MX 系列天生的显存带宽不足就暴露出来，性能上甚至还不如 RADEON 9000。

《重返德军总部》性能测试。



《重返德军总部》在 FPS 游戏中非常受玩家欢迎，它使用改进后的《Quake3 Arena》引擎，支持硬件 T&L，图象质量更高，当然对显示卡的要求也更加苛刻。总体来说，GeForce4 MX440 系列在低分辨率下更好，这与 NVIDIA 长期以来和 OpenGL 标准的密切合作不无关系。而 RADEON 9000 系列在 1024×768 和 1280×1024 像素分辨率下更突出，性能与 GeForce4 MX440 8×基本相同，而 GeForce4 MX440 由于显存带宽不足速度下降较快。

[我们的总结陈词]

前文所述，我们将产品比较分为两组，RADEON 9000 与 GeForce4 MX440 以及 RADEON9000 Pro 与 GeForce4 MX440 8×。因为它们市场定位与价格非常相近，是 ATI 与 NVIDIA 目前在主流市场正面交锋的产品。

在性能方面，RADEON 9000 要比 GeForce4 MX440 在游戏中的表现更好，性能更强，并且在一些支持 DX 8.1 的游戏中领先更多。相信 RADEON 9000 会在未来一段时间于主流市场更有做为。当然 GeForce4 MX440 也有它的优势所在，比如产品种类更广，用户选择更多，而且随着近期一批搭配 128bit 显存的 GeForce4 MX440SE 的上市也有一些价格上的优势。

RADEON 9000 Pro 与 GeForce4 MX440 8×相比，两者各有特色。一个支持 DX 8.1，另一个支持 AGP 8×。在性能测试中它们之间也各有胜负。但在一些支持 DX 8.1 游戏中 GeForce4 MX440 8×劣势明显，而且随着未来支持 DX 8.1 游戏的不断增多，这种劣势会越加明显。所以一片支持 DirectX 8.1 的显卡几乎成为我们的不二之选。

除了在速度上的比较外，我们侧重对比 RADEON 9000 系列及 GeForce4 MX440 系列的画面品质。在传统 DirectX 7.0 中，两者画面没有明显不同，在支持 DirectX 8.1 的游戏中就可以看出两个系列截然不同的画面。可以明确的说，支持 DirectX 8.1 的 RADEON 9000 对于游戏玩家来说更有实际意义。

我们通过目前千元以下主流显卡的价格对比，对于普通家庭用户来说不妨给出两条选购建议，如果您考虑购买 600 元或 500 元以下显卡，那么 RADEON 9000 是最好的选择，DX 8 的魅力不容小觑。如果您考虑购买 1000 元附近的显卡，我们建议您将更多的目光放在性价比出众的 GeForce4 Ti4200 和最新上市就惊爆低价 999 元的 RADEON 9500 身上，因为它们可以比 RADEON 9000 Pro 胜任更多的 DX 8 游戏。■

電影中的酷玩道具

文 /PCPOP·龙树

相信不少朋友一定早就对《007》和《古墓丽影》等好莱坞大片中的人物所配备的各种先进装备垂涎欲滴，这次笔者收集了若干电影中使用的“先进装备”实物，请您和我一起走近它们看个清清楚楚。好啦，废话少说，大家一饱眼福吧……

[神奇的多功能背包]



看起来很怪异的运动型大背包。照片所示为韩国生产的产品。外壳采用黑色玻璃钢材质，侧边使用铝制板材加固。下部的弯曲部分可以用来捆绑睡袋、滑板或篮球等。



这款外表怪异，其实功能强大的背包曾在《霹理的天使》中被三位美丽的女主角使用，片中背包下部捆绑的是氧气罐。



不仅是欧美电影，港片现在也很喜欢使用高科技产品做道具。这是《神偷次世代》(黎明、陈小春主演)的剧照。黎明装备的是银色版背包，还额[illegible]的滚轮。陈小春的背包竟然被导演安装了火箭。在剧中，陈小春正打算通过包上的火箭将背包远距离传送给黎明。



这种背包有 3 款不同尺寸。《霹理的天使》中，美女们使用的是最小的一款，所以没有那两个三角形的固定装置。同时这种包还有多种颜色，甚至有透明的。笔者拥有的一款是最大尺寸的。用它携带笔记本电脑，背包的玻璃钢外壳可以最大限度保护里面的设备。与身体紧贴的背部采用尼龙材质，具有一定的防盗作用(防止小偷用刀划开)。其实这样的背包，对小偷而言不易得手——走到哪里都有许多人盯着你看，他怎么下手？嘿嘿！

[至 in 的移动通讯设备]



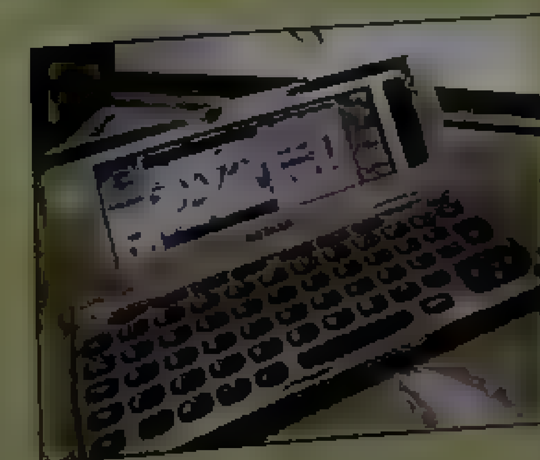
这是笔者使用诺基亚 9210I 多功能手机。



不仅诺基亚，移动通讯大厂爱立信对好莱坞大片的支持也不遗余力。这是电影 007 系列《Tomorrow Never Dies》中邦德用来遥控 BMW 汽车的爱立信 PDA 电话。



还是新版《霹理的天使》的剧照，不过稍有不同的是，电影中使用的是诺基亚 9110。



这是诺基亚 9210，算不得是真正的 PDA，姑且充数吧，呵呵！

[007 的专用水壶]



超级间谍 007——詹姆斯．邦德的专用水壶，出现在《Tomorrow Never Dies》一集中。

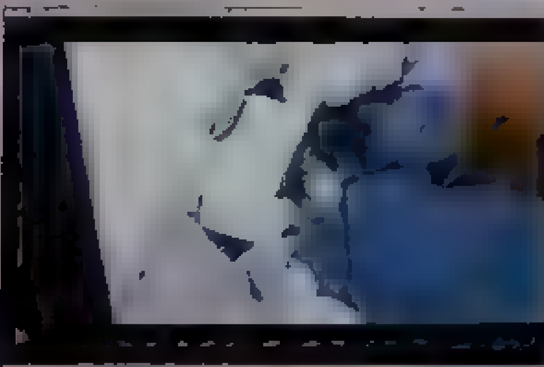


看看现实生活中这专用水壶的模样吧。

[大片也不过如此]


黎明、陈小春主演的电影《神偷次世代》使用的PDA。


大片也未必总领先，这是我们普通人可以买到最新款。

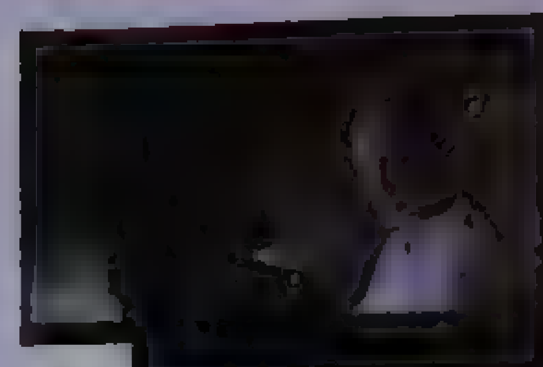

同样来自《神偷次世代》，黎明用的数码随身听。


实际是这个样子，一般人也可以买到哟！


在史蒂芬•席格的动作大片《爆走潜龙》中出现的苹果PDA，今天看去已显得有些老气。


你可以比好莱坞大片还新潮，这是新款康柏的iPAQ。

[蓝牙耳机]


电影版劳拉使用的爱立信蓝牙耳机。


看看真实的蓝牙耳机，您可以在很多手机专卖店买到。

[放电影？播广告？]


月底上映的最新一集007影片《Die Another Day》中一个镜头。整部片子据说充斥着各大品牌的广告，很令影评人愤懑。


在电影里看那么复杂，其实就是一部爱立信T68i手机而已。

[秀气的笔记本电脑]


《查理的天使》中的SONY VAIO Mini笔记本电脑，秀气的造型实在和美女很般配。


还记得电影《古墓丽影》中和劳拉对战的训练用机器人吗？它肚子里其实装着一台SONY C系列笔记本电脑，和《查理的天使》一样，都是老型号啦。


笔者自己用的笔记本。

[未来无限伸展]


从左到右，诺基亚8910手机、SONY新款迷你数码相机和一节5号（AA）电池。怎么样，小巧玲珑且个性十足吧！不知道会不会出现在未来某部好莱坞大片里。其实……用来下次给007做道具还是蛮不错的嘛。


手表还要经常充电？很奇怪，是吧。看这里就明白了。给它加个小东东，马上变成MP3随身听。如果不加，则具有防水性能，跑步或游泳佩带都很适用。


正在充电的卡西欧手表，和那些特工、间谍的装备比起来，这也算是够酷了。


钛金属外壳、数码罗盘、高度计、气压计（用来推算天气，如果过去6小时气压纪录为下坡状，未来数小时多半是阴雨天气）。表镜中那个黑色环状物是太阳能电池，不需要更换电池，只要强光照射5分钟就能得到够好几天用的电力。如何，用它来完成"不可能的任务"吧。■

国人当自强
——超值的GBA Link

文/Monster

交稿时间又到了，怎么一个月过得这么快啊……？很多朋友都对上次我们在文章中介绍的那款GBA Link感兴趣，但由于篇幅限制，上一期我们未能作太多介绍，这次补上吧。

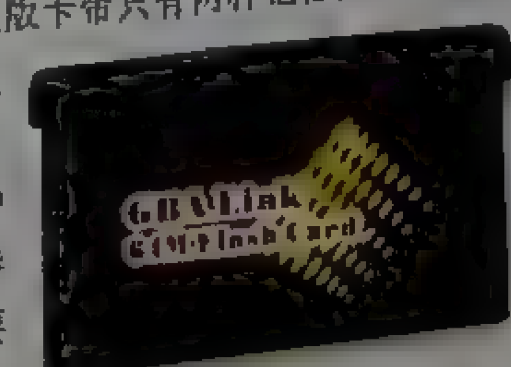
GBA Link是完全由国人研制的超廉价（请注意"超廉价"3个字）GBA游戏烧录系统。它的连接线加上64Mb卡带的总价不超过200元人民币，绝对是广大GBA玩家能够承受得起的价格。

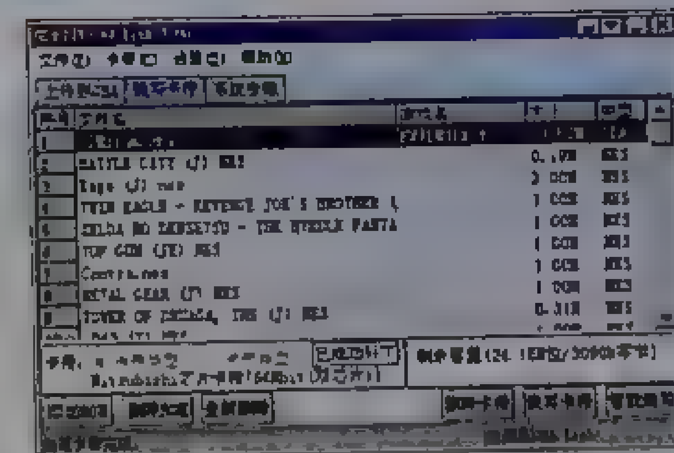
GBA Link连接线工作原理等同于Multiboot Cable（详细内容请查阅以前杂志）。它一端接在计算机打印口，另一端直接插在GBA主机上方的扩展槽。这样成功建立连接后，能够使GBA在没有卡带的空机情况下运行从计算机中传输过来的数据（当然，前提是数据总量要小于256KB，并且GBA能够执行）。当然这只是GBA Link与其他烧录设备不同的一个额外功能而已，真正的烧录功能我们等下再说。

我们再来看一下GBA Link专用的烧录卡带。GBA Link能够把价格降得如此之低的秘密就在于它专用的卡带。其实这种卡带就是那种满大街都能看到的廉价盗版卡带。由于这种卡带价格非常便宜——例如《黄金太阳1代》60元左右——所以不会让玩家"出血"太多。买来之后稍微改装一下就可以在GBA Link上使用了。

为什么这种卡带就能够变成可以擦写的呢？其实这个问题相当简单，因为这种卡带本身使用的就是可以重复擦写的Flash芯片来保存游戏数据。但我们从市面上直接买回来的卡带不能直接在GBA Link系统上使用，需要进行一些小小修改。在卡带的WE引脚上（因具体厂商的Flash芯片不同而可能位置不同），指定了芯片的读写状态。当这个引脚为高电平时，芯片为只读；如果能够控制它的电平则可以支持擦写。所以只要将这个引脚的电压变成高电平就能够使卡带支持重复擦写了。

当GBA Link的作者了解了这个关键的技术秘密后，自然就能够很容易将其改装成可重复擦写的卡带了。但由此出现一个新问题：GBA卡带具有多种记忆方式。盗版卡带只有两种记忆方式，分别是SRAM和Flash，生产卡带时会根据当前游戏的记忆方式而决定。所以改制卡带至少还要改制两种不同记忆方式。由于目前GBA游戏绝大部分都是64Mb，作者主要也是推64Mb卡带（有爱好者改制成功128Mb卡带，但成功率很低，大约只有1/3左右，而且128Mb的卡带过于昂贵，所以目前GBA Link没有以此为主打）。GBA Link除了支持这类卡带外，还支持经过修改的"聪明卡"，但后者太费电了。另外由于主体原理相同，所以GBA Link一上来就能支持Flash Advance卡带（有容量超大的版本哦）。





好，下面让我们试一下GBA Link的烧录功能。这应该是最简单的烧录系统了：安装好软件后，将烧录卡带插到GBA主机上，GBA Link Ccable接好。这时GBA Link Cable上面的电源指示灯会亮，然后打开GBA电源（要注意GBA要装上电池）。如果你这时不动些手脚可就直接进入游戏了，所以要记得在Gameboy标志出来的时候，进入游戏前同时按住GBA选择和开始钮不放。之后GBA会发出"嘀哒嘀哒"的声音，并且Gameboy标志下面的任天堂字样会消失（这是GBA硬件的调试模式）。接下来就可以向卡带传输游戏数据了。

正常的擦写顺序是先将原卡带中的内容擦除，之后才能写入新数据，不过目前版本的GBA Link软件支持智能烧写卡带（可以在"卡带"菜单中找到），这样就无需提前擦除原有数据而可以直接写入数据了。GBA Link向卡带的传输速度还不错，虽然不及USB，但也能在3到4分钟之内完成对卡带数据的传输，应该说是比较快速的。值得特别说明的有两个地方。第一，在传输GBA游戏时一定要注意该游戏的记录方式。如果把Flash芯片记忆的游戏传到SRAM卡带上可就不好玩了。至于使用EEPROM的游戏，新版GBA Link软件已经能够自动对这种ROM文件打补丁，使之成为SRAM记忆方式。第二个需要注意的问题是ROM文件尺寸。有很多ROM Dump组织在发布GBA ROM时会在前面加上自己组织的Logo，很让人心烦。因为这种ROM并没有完全占用卡带的标准容量（如游戏只有60Mb，但却只能使用64Mb芯片，多余的4Mb就可以为Dump组织用来放置自己的信息）。现在网上有很多程序能够将这些讨厌的组织片头去掉，并且将ROM的多余空间释放出来。这样不但减少文件在硬盘上占用的空间，同时也缩短了文件传输时间，一举两得。



GBA Link软件除了传输GBA ROM之外还能够完成其他GBA烧



录系统的绝大部分功能。比如将游戏卡带中的数据备份成ROM（除非找到什么比较少见的卡带，否则这个功能用得比较少）；以及能够备份、恢复游戏进度（支持Visual BoyAdvance的记忆格式）。更有意思的一点就是这套系统支持任天堂8位游戏直接上传（不需要卡带就可以在GBA上面玩，当然也有一定限制）。至于前一段时间炒得很热的用GBA听音乐、看书和看图片等，GBA Link更是不在话下。

但这并不意味这GBA Link就是完美无缺系统。首先，目前GBA Link软件不支持多合一的卡，所以每卡只能玩1个游戏。但从硬件本身而言这不是主要问题，关键是如何对软件进行改进。Monster希望这个问题能够在128Mb卡带流行起来之前解决掉。另一个问题就是记忆方式。目前玩家还需要针对不同记忆方式选择不同卡带，对于一般人来说显得不太方便。就在本文即将完成时，作者在网站上面发布了一款同时支持SRAM和Flash记忆方式的卡带，从很大程度上解决了经常换卡的问题（使用这个系统后，可能好久都不用把卡带从GBA上拔下来了）。烧录时软件会自动判定支持方式。但Monster担心的问题就是当以后一旦支持了合卡烧录后，对于不同记忆方式或多个记忆该如何解决？当然了，这两个问题并不是什么严重到影响我们使用的大问题，但还是希望作者能够尽快解决比较好。目前作者网站上公布的即将发布版本为3.0，带有不少新功能，很让人期待哦。



总而言之，对于这套不足200元人民币的廉价超值GBA游戏烧录系统来说，性价比极其高是它最大的优点。不过有件事情还是需要说明。或许有人会觉得这次Monster跟枪手没什么区别，不过我本人不像国内某著名游戏杂志收受他人好处般地吹捧某款千元级高速GBA烧录设备。Monster没拿GBA Link小组一分钱好处，我只是觉得实在没有必要花那么多钱去买那些价格昂贵，但功能并没有强太多的烧录设备而已，干嘛多花冤枉钱呢，对吧？GBA Link网址就不公布了，否则感觉更像枪手了，反正很容易找到。

还有点篇幅，聊些模拟器的新闻。NeoGeo格斗新作《Rage of the Dragon》的ROM已经从网上释放出来，国内翻译成《龙吼》——结果当然是一阵骚动。喜欢新游戏的玩家狂喜；担心这样做会破坏模拟规则的人则极力阻止事情发生，双方各执一词没个结果。不过最近游戏厂商开始找模拟器ROM网站的茬倒是真的。MAME能模拟《1945 III》了，大家可以看看画面。■

（接后页）

究，并成功推出国内第一代具有USB 2.0技术的移动存储产品——昂达USB 2.0极速版。该产品不但具有6 MB/s的超凡读取速度，并具有2.5 MB/s的写入速度，较传统传输速度提高4~5倍，是目前USB 2.0闪存中速度最快的产品。昂达USB 2.0极速版外壳采用太空铝合金材料精致小巧，沿袭昂达大拇指一代的无缝嵌入式结构。在移动存储的本色功能上，昂达USB 2.0极速版支持热插拔，擦写次数可达100万次以上，数据保存期限长达10年，并具备写保护功能，适合Windows 98/Me/NT/XP、MAC OS9.0以上、Linux Core2.4以上等不同操作系统。
昂达USB 2.0极速版128 MB市场价499元，追随潮流的发烧一族又可以过上一把极速之瘾了。

全球30大半导体制造商年终排名出炉

isuppli公司日前公布了2002年全球最大的30家半导体制造商排名。尽管本年度还没结束，并且还将迎来圣诞节采购高峰，但该排名仍将保有一定的精确度，顺序也不会因此而有大的改变。

总体而言，半导体市场在2002年的增额仅1.5%，但市场总容量仍高达1553.5亿美元。增幅最快的半导体厂商是在过去一年里始终抱怨市场需求疲软的DRAM大户——三星。相比之下，其他DRAM厂商并没有这么幸运，按此趋势可能要耐心等到明年才会盈利。

Intel依然是半导体领域的领导者，尽管比上年度下降0.3%，但本年依然以234.7亿美元雄踞榜首。三星是今年的暴发户，总体收益增长49.5%。排名24位的Qualcomm和25位的NVIDIA是市场的幸运儿，两家公司的成长有目共睹。排名16位的AMD、14位的富士通、22位的Agere和30位的Atmel则同属难兄难弟，明年需要继续努力。尽管Micron及Infineon的收益增长没有为其带来盈利，依然由于增长速度快与三星、NVIDIA和Qualcomm同列增长最快榜。

（注：1Billion=10亿）

Top 30 Chip Suppliers in 2002

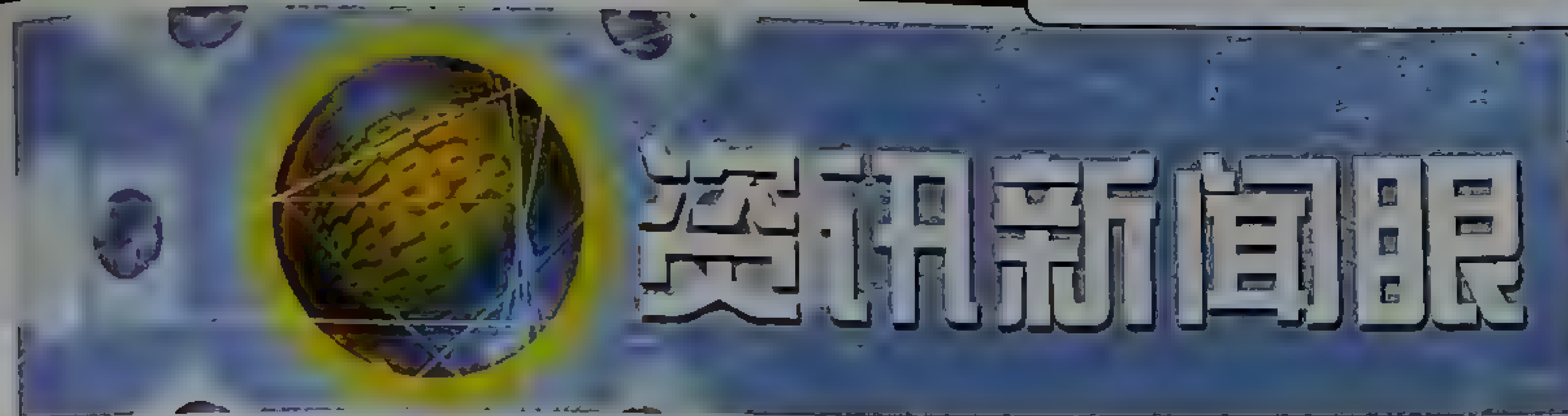
2002 rank	2001 rank	Supplier	2002 sales	2001 sales	% change
1	1	Intel	$23.47 billion	$23.54 billion	-0.3%
2	4	Samsung	$9.10 billion	$6.14 billion	49.5%
3	3	STMicro	$6.31 billion	$6.36 billion	-0.9%
4	5	TI	$6.20 billion	$6.05 billion	2.5%
5	2	Toshiba	$6.19 billion	$6.54 billion	-5.5%
6	8	Infineon	$5.36 billion	$4.56 billion	17.5%
7	6	NEC	$5.26 billion	$5.30 billion	-0.8%
8	7	Motorola	$4.73 billion	$4.83 billion	-2.0%
9	9	Philips	$4.36 billion	$4.41 billion	-1.1%
10	10	Hitachi	$4.05 billion	$4.24 billion	-4.6%
11	11	Mitsubishi	$3.62 billion	$3.87 billion	-6.4%
12	14	IBM	$3.39 billion	$3.56 billion	-4.7%
13	16	Matsushita	$3.28 billion	$3.01 billion	9.1%
14	13	Fujitsu	$3.24 billion	$3.73 billion	-13.2%
15	18	Micron	$3.22 billion	$2.45 billion	31.2%
16	12	AMD	$2.61 billion	$3.79 billion	-31.2%
17	19	Hynix	$2.57 billion	$2.34 billion	9.3%
18	17	Sony	$2.50 billion	$2.47 billion	1.1%
19	21	Rohm	$2.39 billion	$2.21 billion	8.3%
20	20	Sharp	$2.36 billion	$2.36 billion	0%
21	22	Sanyo	$2.10 billion	$2.03 billion	3.6%
22	15	Agere	$2.03 billion	$3.14 billion	-35.5%
23	23	Analog Devices	$1.94 billion	$1.93 billion	0.6%
24	28	Qualcomm	$1.85 billion	$1.39 billion	32.8%
25	30	nVidia	$1.80 billion	$1.29 billion	39.6%
26	24	Agilent	$1.60 billion	$1.53 billion	-3.2%
27	26	National	$1.57 billion	$1.51 billion	4.1%
28	25	LSI Logic	$1.51 billion	$1.55 billion	-2.5%
29	29	Fairchild	$1.35 billion	$1.34 billion	1.1%
30	27	Atmel	$1.21 billion	$1.48 billion	-18.5%
—	—	Other suppliers	$34.14 billion	$32.95 billion	-0.6%
—	—	TOTAL	$155.35 billion	$153.06 billion	1.5%

极品飞车大赛一触即发

日前，小熊在线网站与EA达成协议，共同举办首届《极品飞车-闪电追踪2》全国游戏大赛。本次大赛将于2003年1月在北京、上海、广州和天津四地相继展开。届时广大游戏玩家可亲临现场在比赛中体验这款最新竞速力作带来的极限快感。

首届《闪电追踪2》游戏大赛将采用个人计时和4人联机竞赛两种方式。大赛的报名将采取网上和现场报名相结合的方式，您可以预先登录小熊在线（http://www.beareyes.com）进行线上报名，并随时获得详细的赛程安排和赛况资讯。

据悉，本次《极品飞车6-闪电追踪2》游戏大赛采用的比赛用机，将全部按第九届小熊在线DIY大赛中的获奖配置方案组装而成。相信在强劲的硬件平台支持下，游戏玩家将为大家上演一场惊心动魄的"生死时速"，精彩不容错过，敬请时刻关注小熊在线实时报道！■



LG发布高端数字显示器

月前LG电子在京发布高端新品——数字显示器。此次发布会展出了新型F700PD Digital数字显示器。它采用目前显示器技术中的顶级技术，其先进性首先体现在信号保真度上。在传输过程中，数字信号损失几乎为零，因此显示效果更逼真。其次数字显示器具有单一模式的回路结构，系统更简单可靠。第三，数字显示器没有可见扫描线干扰，因此能够显现更清晰的图像（如游戏和照片），能获得图形作业所需的高水准效果。

基于数字技术，在数字显示器中可以更有效地实现与显示效果直接相关的性能，如色彩修正、肤色补偿和色彩校准等。LG在推广新技术的同时也注意照顾应用的连续性。新款数字显示器可以同时处理数字和模拟两种信号，全面支持用户现有环境。



发布会还同时展出LG的30英寸大屏幕液晶显示器L3000ALG等其它高端产品。

游戏业巨头聚首NVIDIA GeForce FX

11月25日NVIDIA公司宣称，其新推出的GeForce FX图形芯片近日赢得全球各大游戏开发商青睐和支持。id Software、Epic和Mythic等名闻全球的游戏开发商及众多游戏发行巨头（EA、Microsoft Game Studios、Konami和UBI Soft等）计划借助GeForce FX的强大功能和卓越性能，进一步缩小游戏和好莱坞影片间的效果差距。今天早些时候宣布推出的GeForce FX图形芯片被认为是业界第一款让台式机实现影院效果的实时图形和特殊效果GPU。

GeForce FX在设计时充分考虑游戏开发商需求，它可以实现更强大的编程功能及更卓越的性能，让三维世界和人物动画倍加贴近生活。对用户而言，安装GeForce FX图形芯片的台式机可以带领他们进入美仑美奂的游戏境界，借助芯片强大的处理能力和完美的功能为用户带来最美好的游戏体验。除其它开发商和发行商联盟外，NVIDIA预计还将在今后几个月宣布更多采用GeForce FX图形芯片的游戏的消息。



GeForce FX采用NVIDIA的CineFX引擎，并且支持高级编程语言（如Cg）。它所容纳的晶体管相当于以前NVIDIA芯片的两倍，同时还采用业内最先进的0.13微米制造工艺，并支持最新推出的高速DDR II内存、AGP 8×和NVIDIA Intellisample技术，能够让开发人员以无与伦比的速度创作眩目的内容。

矽统发布Duo300XPro8×8图形芯片

矽统日前正式发布新一代采用0.13微米技术的图形芯片——Xabre 600。Xabre系列可让电脑玩家体会到前所未有的游戏体验，让电脑系统拥有最大的传输带宽、速度、影像清晰度及系统可靠性。兼具Pro 8×8及Duo 300 MHz双重特性的Xabre 600，在《3DMark 2001》评测中与前代Xabre 400相比，性能至少提升20%。



Xabre 600不但继承Xabre 400支持8×8（AGP 8×及DirectX 8.1）的优秀特性，还内建硬件优化Vertexlizer引擎技术，使其成为完整具备Pro 8×8功能的超强图形引擎。此外，Xabre 600更是同级产品中唯一同时具备300 MHz核心频率及300 MHz显存频率的Duo300高速特性。Xabre 600还内建SiS专利的硬件优化Vertexlizer Engine和SiS Xmart（包括XmartDrive、XmartVision、XmartAGP和Xminator-II通用驱动）技术，并与其它优秀的显卡特性相结合，创造出目前市场上最具性价比的GPU。

昂达USB 2.0极速版闪存上市

昂达USB 2.0极速版闪存日前上市，标志着移动存储USB 2.0产品对USB 1.1更替战的正式打响。传统FLASH记忆芯片的闪存类产品极限传输速度很小，读取为900 KB/s、写入为700 KB/s，已成为电脑配件高速发展时代的瓶颈。而USB 2.0较1.1拥有无可比拟的速度优势，其传输速率与当前主流硬盘内部传输率接近，且向下兼容USB 1.1，用户可以毫无损失地平稳过渡升级，因而被广泛应用到主板、扫描仪和光磁等计算机内外设配件。



昂达率先进行USB 2.0在移动存储领域的应用研

ENIX、SQUARE 联手打造超级怪兽

据日本经济新闻社报道，11 月 26 日，国际知名的两家日本游戏大厂 SQUARE 和 ENIX 突然联合宣布，将会在 2003 年 4 月 1 日正式合并，这无疑是一条爆炸性的消息，引起了广大业内人士及玩家的广泛关注。

据悉，此次合并是以 ENIX 为基础进行的，SQUARE 的一股折合为 ENIX 的 0.8 股，合并后将只继续保留 ENIX 的构造，SQUARE 事实上已经解散，其架构将并入 ENIX，新公司的最大股东为 ENIX 的现任会长福岛康博，第二大股东为 SQUARE 的创立者宫本雅史。新公司成立后的会长仍为 ENIX 的福岛康博，社长一职则会由现任 SQUARE 社长和田洋一担任，原 ENIX 社长本多圭司担任新公司的副社长。此次合并的主要目的是为了凝聚这两大游戏厂商的力量，进一步增强开发能力，降低成本、提高竞争力，并积极开拓海外市场。

在 2002 年 11 月 26 日下午举行的新闻发布会上，ENIX 的福岛康博首先表示，此次合并的意向是从 2002 年 8 月开始的，由 ENIX 向 SQUARE 提出，SQUARE 社长和田洋一考虑过后认为可行。SQUARE 的和田洋一随后表示，两家公司合并的理由首先是因为在制作 RPG 方面都有很丰富的经验，在业界有着良好的声誉，其次在海外市场方面，ENIX 在亚洲地区、SQUARE 在北美地区有着很大的优势，合并可以充分利用双方各自的海外优势，新公司以后的网络游戏、电子游戏甚至手机游戏等都有着很好的推广前景。和田洋一同时强调，这是一次平等的合并，并非 ENIX 收购 SQUARE。

据悉，合并后的新公司将把总部设在东京涩谷的 ENIX 大厦，两家公司的关系在合并后基本上会维持原状，并且两家公司目前都还没有裁减员工的打算。新公司的头三年将以稳定发展为基础，因此大规模的项目要到 2005 年才会展开。

XBOX 亚洲市场持续低迷

时值圣诞商业旺季，北美与日本的销售商们纷纷以各种方式变相降低 XBOX 的售价，希望以此引爆买气，更有厂商不惜大出血将 XBOX 主机和 DVD 播放套件捆绑以低于微软官方价格近两成的价格进行倾销，简直是清仓大甩卖，由此可见微软的 XBOX 主机在日本市场所受的冷遇。

同时，XBOX 在 2002 年 11 月分别在香港、新加坡、台湾地区上市后，预计将在 12 月 23 日登陆韩国，但现实与预期的情况显然还有距离。据韩国媒体报道，目前 XBOX 在韩国的预订数量才 1000 多台，与 PS2 在韩国发售前就已有突破 10000 台的预订相去甚远。这可能与韩国 XBOX 定价过高有关，其 28 万韩元的定价比起 XBOX 在亚洲其他国家的售价高出一截，再加上目前 XBOX 强档游戏不多，导致大多玩家还处于观望状态。

此外，美国《商业周刊》日前的一篇评论文章也指出，截至目前为止 PS2 在全球已经约出货 4700 万台，NGC 出货约 1000 万台，XBOX 出货约 820 万台，显然仍居劣势。但随着网络大潮的来临，三大游戏主机间的激战也必将由单机延伸到网络，而 XBOX 在这方面的先天优势则对其在网络时代的竞争大有助力。再加上 XBOX 网络计划在微软整体规划中占有重要地位，微软也将追加约 20 亿美金全力推动“XBOX Live”，为的是就能在每年超过 100 亿美元的游戏市场抢得先机。

另据报道，日前微软日本分公司负责人在接受媒体采访时暗示 XBOX 2 代主机已经在开发当中，并透露了一些新主机的详情。据悉，这款新主机的尺寸将比 XBOX 小很多，因为很多 XBOX 用户抱怨它尺寸太大，既不好看也不方便，而更有理论指出 XBOX 在日本地区销售不佳的一大原因是因为相对亚洲人体型来说，XBOX 主机实在太过庞大。由于微软预测 SONY 将会在 2005 年推出 PS3 主机，为了不至于让 PS3 抢先登场并占据大部分的市场分额，微软正努力工作，以使 XBOX 2 也赶在这段时间推出，以免重蹈 XBOX 的覆辙。



有鉴于此，并考虑到微软雄厚的财力和运作能力，我们没有理由怀疑，胜利的道路是可以用金钱铺就的，XBOX 及其后续机种在亚洲乃至全球的发展仍然颇具潜力，2003 年游戏主机大战将更趋白热化。

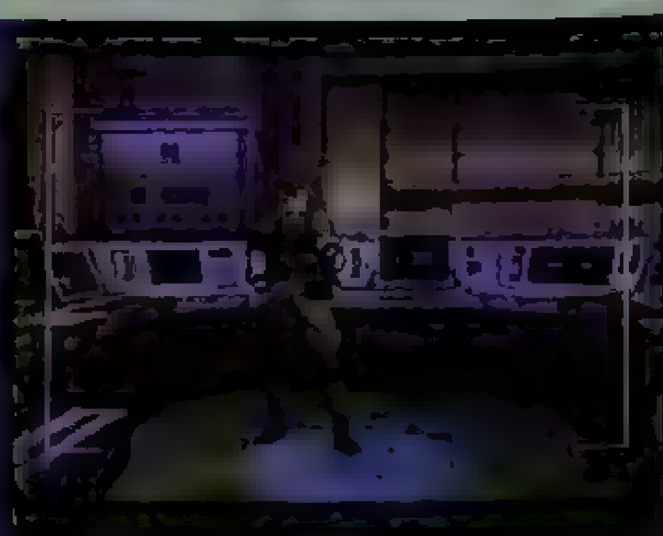




《合金装备》再出新作

据悉，一款《合金装备》系列的“集大成”之作品将于 12 月 19 日推出，这就是《合金装备 II 真实之影》，它以《合金装备 II》(Metal Gear Solid 2 Substance) 英文版内容为主体，追加了多项新的元素。在游戏中，玩家除了可以操作 Snake 和雷电两位主要角色以外，还可以使用其他角色进行游戏。此外，这款游戏中还加入了 VR Mission，总计有 500 个以上的任务挑战玩家的智商和身手，而整个任务又分为四大模式——潜入模式（Sneaking Mode）、武器练习模式（Weapon Mode）、第一人称视角模式（First Person View Mode）和搞笑模式（Variety Mode）。





韩国 KAMEX 2002 开幕

韩国游戏业的发展实在令人惊讶，近年来不仅游戏产品品质大为提高，其网络游戏也已经覆了亚洲市场并有冲出亚洲之势，像 WCG 这样的大型国际性游戏赛事也是不断，而就在 12 月 15 日，韩国最大的游戏展 KAMEX 2002（Korea Amuse World Game Expo 2002）也如期在汉城开幕了。此次大展的焦点当然是电脑网络游戏了，韩国各大知名游戏厂商都参与了展出。除网络游戏外，包括 PS2 在内的游戏主机和街机游戏厂商也都参展，反响不俗。据悉，这已经是第八届 KAMEX 了，它的规模和影响都在不断地增强，大有国际化的趋势。







游戏业界再添大型展会

对于全球最大的电玩展会美国 E3 以及日本的东京电玩展，广大玩家自然不会陌生了，但今后另一个新的大型电玩展也将成为广大玩家经常谈论的话题，这就是 Ultimate Gamers Expo。据悉，该展第一届将于明年 8 月 15 日至 17 日在洛山矶会展中心召开，以让玩家体验最新游戏、参加游戏大赛并体验游戏的制作过程为主要内容，其中尤以游戏大赛为重点。

暴雪母公司发股融资

日前，著名游戏公司暴雪的母公司、法国媒介巨人 Vivendi 环球游戏（它是 Universal Interactive、Sierra 和 Blizzard 三家游戏公司的母公司，旗下有多个知名游戏品牌）宣布将于 2003 年上半年在纳斯达克交易市场上为公司的游戏分部发行股票，预计将筹资 8 亿美元。之所以不在法国上市，估计主要是考虑到近期 Infogrames 的大裁员令法国投资者对游戏产业非常不满。而仅仅两个月前，该公司总裁让·雷纳·福图还曾斩钉截铁地告诉《欧洲华尔街日报》记者游戏并非他们的核心业务，作为公司庞大的债务削减计划的一部分，完全可以被舍弃，现在看来他们已经改变了态度。

但是，股票上市虽然可以为该公司筹集到大量资金，但其弊端也很明显，因为作为 Vivendi 环球的一个分支公司，Vivendi 环球游戏原本拥有充足的自由，可以以平常的心态对待产品开发。而成为上市公司后，公司将不得不面临来自股东的压力，即便拥有很强的产品线和高附加值的品牌，仍然会受到产品延期和销售业绩不佳的影响。至于此举会不会影响日后暴雪和 Sierra 等公司的游戏品质现在还不得而知。

Johnson“锤”震假“雷神”

日前，著名游戏制作人 Rick Johnson 证实，最近在因特网上流传的所谓《雷神之锤IV》预览动画是假的。他强调，目前除了最初公布《雷神之锤IV》（Quake4）计划时公布的一张概念设计图片外，他们从来没有再公布过任何资料，因特网上的《雷神之锤IV》的其他资料基本上都是假的。

EA 进军掌机游戏市场

上期我们刚刚报道了手机大厂诺基亚与爱立信纷纷打造自家游戏掌机的消息，最近就有国际知名游戏公司美国艺电（EA）已经宣布与诺基亚合作的消息传出了，据称目前两家公司正处在谈判阶段。

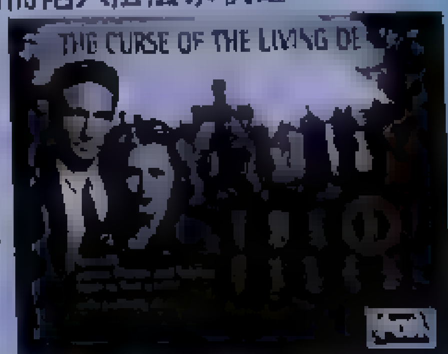
诺基亚方面表示，N-Gage 预定 2003 年第一季度推出，而他们的游戏将以 memory card 的形式在各大零售店推出。目前除已获得美国艺电的支持外，另一国际知名大厂 SEGA 也已宣布加入这个阵营，看来诺基亚有实力与当前掌机霸主任天堂较量一番了。

《最终幻想 XI》要赚钱啦

SQUARE 社长和田洋一日前表示，网络 RPG 大作《最终幻想 XI》预计 2002 年底前就可以达成 20 万会员目标（包括 PS2 和 PC 版会员），达到损益平衡点，这代表《最终幻想 XI》已经摆脱阴影，进入“黄金”时代，今后《最终幻想 XI》的收入将是完全的收益了。

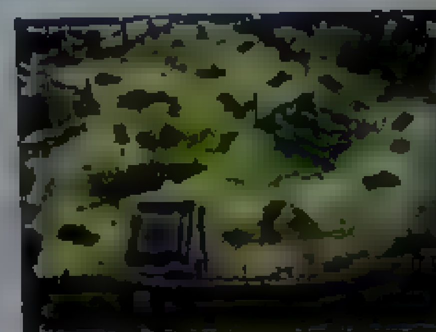
Sierra 打造游戏版《X 档案》

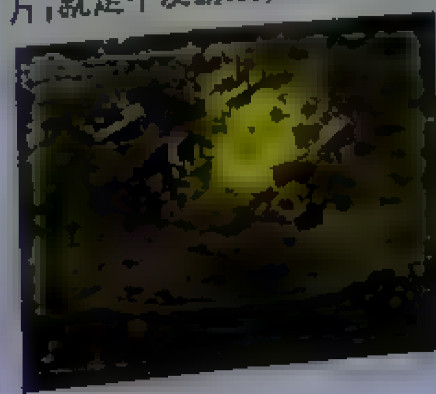
国际知名游戏大厂 Sierra 日前宣布，他们正在开发一款以美国热门科幻电视剧集《X档案》为背景的动作冒险游戏，预计 2003 年春季推出，包括 PS2 与 XBOX 两个版本。不用说，玩家在游戏中肯定是要扮演 FBI 探员穆德与史考利了，为探索外星人的真相而陷入层层杀机之中，让玩家兴奋的是，Sierra 将聘请剧集中的演员大卫·杜尼和姬莲·安德森为游戏配音，这下可真是原汁原味啦，X 迷们又可以过瘾了。



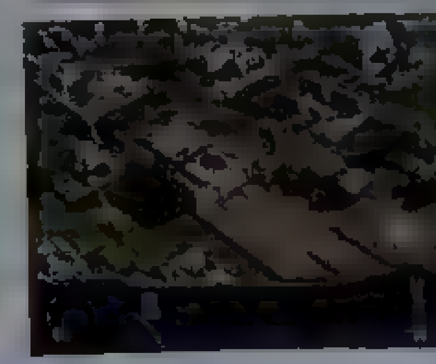
“将军”再发新图

Westwood 的即时策略大作《命令与征服 将军》（Command & Conquer: Generals）可谓备受关注，承受了全球广大玩家太多的期望，也正因如此，Westwood 的态度也是十分谨慎，因为这款游戏要不就是让他们再造辉煌的救命稻草，要不就是让他们继续沦落的“票房”毒药。所以 Westwood 现在总是时不时的放出几张图片，就是不发游戏，真真急死玩家，没办法，还是看图解闷儿吧。



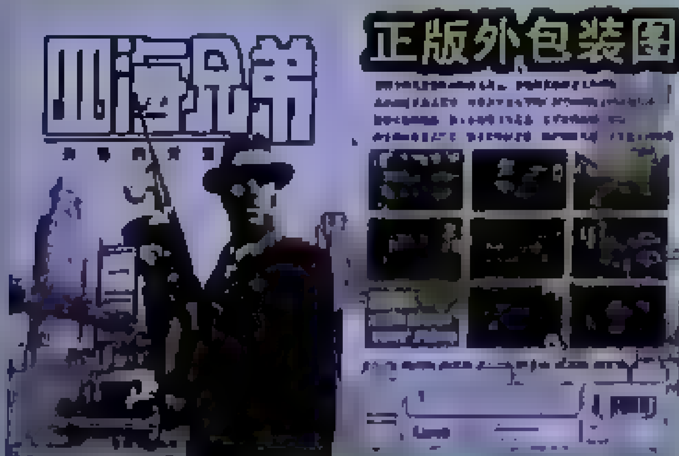






“四海兄弟”严打盗版

由新天地出品的动作游戏《四海兄弟》(MAFIA The City of Lost Heaven) 近日遭遇盗版，甚至盗版游戏在包装正面还盗用了新天地互动多媒体的商标，但这款伪正版产品的包装上没有正式电子出版物应有的“新出音管字”、“电出字”条形码，售价与正版(69元)也不同，为42元，而且包装印制极其粗糙。新天地公司特别发表声明，提醒消费者和经销商注意识别真伪。



正版外包装图



伪正版外包装图

微软再出赛车游戏大作

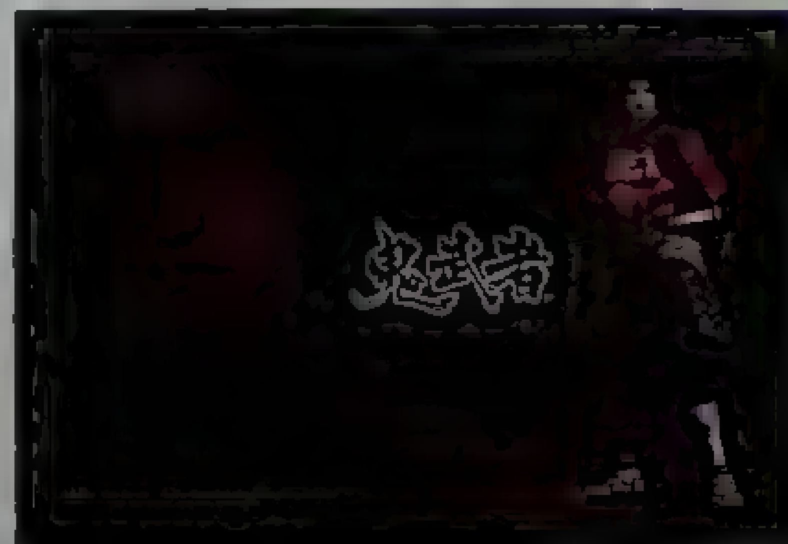
近日，微软推出了其赛车游戏力作——《拉力挑战赛》(Rallisport Challenge)，这款游戏本是为XBOX主机开发的，后又移植至PC平台，由瑞典公司Digital Illusion开发制作，微软只是代理。



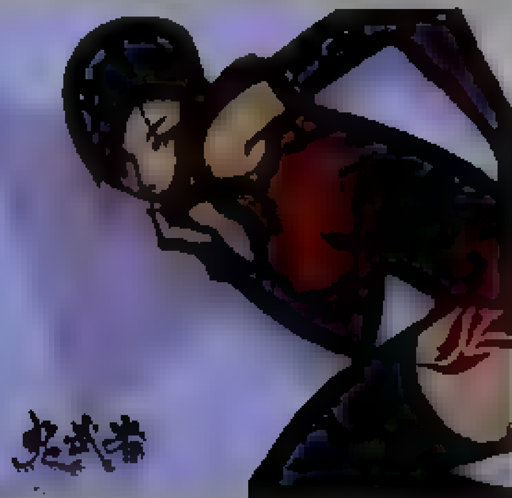
据悉，这款游戏中共包含了29辆授权赛车和多达48条赛道，支持因特网和局域网连线对战。最让玩家激动的是，这款游戏的画面在精细和华丽程度上都登峰造极，配合各种光影特效及优美的赛道风光，玩这款游戏真是一种绝佳的享受。不过别高兴的太早，微软的推荐配置是Pentium4 1.4GHz以上处理器以及支持DirectX8.1的显卡，而且这只是基本配置，您的爱机符合要求吗?

《鬼物者》登陆中国

一直以来，育碧软件都与Capcom保持着良好的合作关系，继在国内推出《生化危机:枪下游魂》、《洛克人危机Ⅱ》和《龙战士IV》等作品后，两家公司将再度合作，将著名的动作冒险游戏《鬼武者》简体中文PC版引入国内市场。



《鬼武者》是由Capcom为PS2度身定做的一款结合了《生化危机》的恐怖要素和超爽杀戮感的强档作品，该游戏一经推出便成为PS2主机发售以来第一款销量超过100万套的作品，更是成功进入了日本权威媒体《FAMI通》的白金殿堂。游戏不仅画面出色，操作感也非常流畅，主人公更是根据香港、台湾、日本当红偶像明星金城武的形象制作！目前，游戏正在紧张的汉化制作中，预计将于春节前后上市。同时，这次移植的版本将充分结合PS2版的《鬼武者》和XBOX版的《幻魔鬼武者》的诸多优点。相信这部游戏一定是本年度最受玩家期待的作品之一。



笑网制作团队移师上海

昱泉国际年初推出的大型武侠RPG游戏《笑傲江湖网络版》一经推出就以自己独具魅力的3D武侠世界吸引了无数玩家，为了更好地贴近国内笑网玩家的需求，制作出最符合广大玩家口味的网络游戏，昱泉公司日前果断决定，将笑网的制作团队全部迁至上海，并将结合大陆本土精英，组成全新的笑网制作班组。相信合多年的制作经验及众多精英之力，必将给笑网带来更新更美好的明天。

《轩辕剑网络版》开始公开测试

12月10日，《轩辕剑网络版》的公开测试客户端开始在各大网络游戏媒体上正式发布，在新浪游戏、硅谷动力、游戏之王、猎游网、乐多多网络游戏网等国内著名游戏网站上都开通了下载链接。12月19日，《轩辕剑网络版》的大规模公开测试正式展开。

《无尽的任务》开始内测

经过3个月的紧张准备，《无尽的任务》内部测试准备工作已经完毕，首组中文测试服务器于2002年12月13日中午正式开启。

为了保证内部测试的正常运行，育碧软件此次开放的测试服务器全线采用DELL、SUN的一流设备，与EQ国际标准接轨。历经严格培训的GM小组也将在整个测试过程中为玩家服务。同时，来自美国索尼在线、法国育碧以及国内的网络技术精英也将云集上海育碧公司总部，在测试期间提供专业的技术支持。

仅仅一周之内，工作组就已陆续发放了1000个内部测试帐号，在今后的几个星期内，工作组还会发放相当数量的帐号。详情请关注EQ官方网站www.everquest.com.cn。

目标进军网游 首度开招GM

目标软件自主研发的首款网络游戏《天骄－秦殇世界》现已开始进行α版的内部测试，相信很快就可以与玩家见面。《天骄－秦殇世界》是一款类似于暗黑系统的国产网络RPG，故事背景设定在秦朝即将灭亡的乱世，玩家将扮演一位胸怀大志的乱世英雄，汇集志同道合之士共同闯荡江湖，游历天下。

据悉，《天骄－秦殇世界》将于2003年1月15日正式公开测试，为了确保广大游戏玩家的利益，目标软件将在全国各地陆续建立当地的客户服务中心，因此现在已经开始招募GM客服人员，热爱网络游戏事业、具有高度职业素养和敬业精神的玩家不妨去试一试。

详情请关注目标软件官方网站。

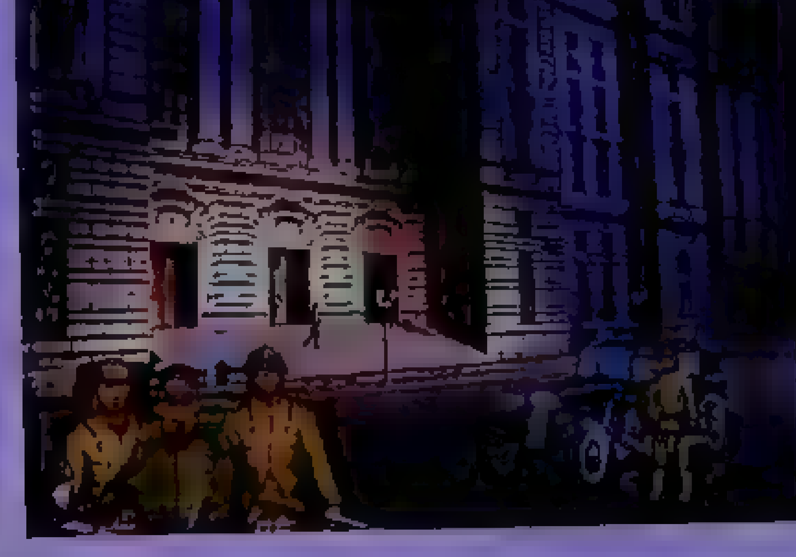
《抗日》“反”攻日本

据悉，北京欢乐亿派即将出品的以中日松沪会战为背景的主视角射击游戏——《抗日 血战上海滩》(暂定名)在上市前不但吸引了无数国内玩家热切的目光，海外甚至包括日本的游戏代理公司也表示出了极大的兴趣，当前双方正就游戏上市后在日本的发售代理事宜进行磋商。双方谈判中的关键问题在于日方代理之后能否保持游戏的完整性。众所周知，日本人素来有“修正主义”的传统，沸反盈天的“教科书事件”姑且不论，就连前两年的好莱坞大作《珍珠港》在日本公映时都曾做过很多“专项”修改，与在其他国家公映的版本有明显差别。不过欢乐亿派的态度非常明确，要求代理方在“日化”时100%保证游戏的完整性，包括片头动画以及一些敏感的游戏台词。

如果双方能顺利达成协议，预计《抗日·血战上海滩》(暂定名)明年2、3月份即可在日本上市。尽管最终销量仍是未知之数，但几乎可以肯定的是，届时将会在日本游戏界中引起相当反响。毕竟这是第一款在日本上市的、以“抗日”为主题的中国游戏，不论是对日本游戏商还是玩家都是一个新鲜的体验。







海峡两岸首届“龙的传人”魔兽3邀请赛开战

由国内知名电子游戏代理厂商奥美电子与松岗科技主办，中国游戏玩家俱乐部、微星科技股份有限公司协办，官方授权《魔兽争霸Ⅲ》中文站(www.war3cn.com)和ALEX的梦想家网站(http://www.jsj idv.tw)承办的第一届“龙的传人《魔兽争霸Ⅲ》邀请赛”于12月14日拉开帷幕。

此次邀请赛，本着交流互通、共同进步的原则，旨在推动亚洲电子竞技发展，提高国内玩家水平。同时作为海峡两岸的代理厂商和专业资讯网站首次携手合作举办的顶级赛事，将在国内电子竞技比赛史上留下里程碑式的一笔。

比赛于《魔兽争霸Ⅲ》官方战网亚洲服务器上进行，参加的32位选手将全部是来自海峡两岸“魔兽3”顶级战队的知名玩家。同时，作为中国电子竞技联赛2003的铺垫赛事，国内联赛组织者中国游戏玩家俱乐部(GPC)与war3cn网站，都进行了强大的宣传报道和周密的赛事策划。此次比赛的举行，将为今后国内联赛的开展和中国游戏玩家与世界上其他优秀玩家的交流提供宝贵的经验和可供借鉴的运作模式，这将对中国电子竞技产业产生深远的影响。

《N-age》有了中文名

12月13日下午，清华同方教育资讯本部举行小型新闻发布会，宣布“我的N-age，我来起名”主题网上有奖征名活动圆满结束。通过广大玩家的投票评选，《美丽世界》最终被清华同方确定为其代理运营的韩国网络游戏《N-age》的正式中文名称。随后，由清华同方数码娱乐事业部副总经理胡俊松主持，并在到场媒体记者及资深玩家的监督下进行了最后的抽奖工作，14名参与活动的玩家分别获得各项大奖，据称不日奖品即将发出。

据悉，此次征名活动自11月28日开始至12月9日止，共吸引了上万玩家积极参与，后又经过3天的投票评选，至12月12日晚12时，《美丽世界》终于在5个候选名称中以绝对优势脱颖而出，以2326票名列第一，最终成为《N-age》的正式中文名称。

寰宇之星满周岁啦

值此北京寰宇之星软件有限公司成立一周年之际，为了感谢广大玩家一直以来的关心和支持，同时也为了更好地吸取大家的意见和建议，为大家提供更好、更完善的服务，给大家带来更多的好游戏，寰宇之星日前特别推出了周年庆典贺词有奖征集活动。

据悉，征集内容以周年庆贺词为主题，要求简短精妙、突出寰宇之星形象，形式不限，可以提意见和建议，也可以是对寰宇之星的期望等等，详情请关注寰宇之星官方网站。



风雷CIA 3月开课

风雷CIA推介会于11月17日在南师大国际报告厅顺利举行后，在南京地区引起了极大的反响，来自全国各地的在校大学生以及社会各界有志于动画游戏互动媒体行业的人士对此都表示出浓厚的兴趣，甚至有很多家长带着孩子前来咨询，并对报名现场风雷专业教职人员细心的解答十分满意，许多家长更因此消除了多年以来对游戏的误解，表示愿意大力支持孩子进入这个高科技行业。

根据南京地区学员们的期望及反映，风雷CIA南师大将培训班种类调整为9个月的全能班和3个月的双修班，并将报名时间将延长到了2003年2月底，正式开课日期则定在了2003年3月初。

我愿为网络游戏产业做时代奠基

——蝉童软件总经理戴红如是说

如今网络游戏的红火可是两年前的人们无法想到的，接触网络游戏稍晚的玩家也可能不知道如今鼎鼎大名的网络游戏公司——亚联，曾经只是一个名不见经传的小网站，整个亚联起家时只有一台简单的服务器。戴红在带头扎进中国互联网产业大门时，就一心要把亚联运作成为中国的的游戏门户网站，在那个时候，亚联的一切，甚至中国互联网游戏产业的一切还都是空白，大家并不知道中国的互联网游戏产业会如何发展，而亚联就在戴红的带领下，取得了一个又一个成功。

本来这次采访是想了解一下蝉童软件这家新公司的发展情况，不想聊着聊着就变成了对戴红的个人采访，他丰富的从业经历和对游戏的执着热情都证明他的确是一个很有个人魅力的领导者。

问：请问您最初是如何进入游戏行业的?

答：我小时候就非常喜欢游戏，最初的理想是做一个高级游戏程序员，搞游戏制作，我学的也是计算机专业，但那个时候在中国不太可能走这条路，对我来说，这只是一种爱好和梦想。大学毕业后，我去中国银行总行工作了五年，然后进外企，后又出来自已做电脑公司，然后又进入证券行业，但是在这个过程中，我一直保持着对游戏的高度热情。



戴红

2000年3月出任亚联游戏CEO，带领亚联开创多种公司运营模式，引进大型武侠网络游戏《千年》获得成功空前，之后被评为中国互联网运营公司赢利的领跑公司CEO之一，而后成功引进《红月》。2002年，成立北京蝉童软件科技有限公司，现任CEO，并于同年再次引进韩国大型科幻游戏《决战》，在市场同仁不看好的情况下获得新一轮成功。

我对互联网的认识也比较早，那时还没有网易那样的社区，只有一些类似BBS的东西，那时候我就开始接触网络，接触国外的一些网络游戏。那时候打得最多的应该是《帝国时代》啦，水平还是很高的，应该在中国打到过第一的位置。特别是我后来做证券的时候，一般下午三点就收市了，因此有大量的时间接触网络和游戏，当时互联网也开始热起来了，我就觉得网络在中国的前景会很好的。那是在1995年底吧，那时网络游戏在国外已经发展起来了，但在中国还是一片空白。

我最初到海虹实际上是在做一家少儿网站，而我的目的当然希望做游戏网站了。应该说我是比较幸运的，由于在当时国人尤其是投资人对游戏产业还不是很重视的环境下，因为海虹旗下有联众这样一个很著名的棋牌游戏网站，所以投资人对游戏了解比较多，也就比较容易接受，于是我提出做网络游戏，当时也没有明确的概念，只是说只要是在线的，是在互联网上玩的，就是我们要做的。所以当时亚联确定了几个步骤，首先是资源积累，包括网站的客户量以及和国内的、国外的合作伙伴的关系的积累，这花了大概有半年多的时间。后来成立了亚联游戏网站，成立之初，我们就把国内一些跟在线游戏有关的著名个人站点收到了旗下 ，当时有20多个吧，此时亚联游戏已成了一个很大的网站。这时候就面临着一个问题，因为最初大家只是一种爱好，当这种爱好变成工作的时候，就会慢慢失去激情和创意，这是一个致命的问题，于是我提出了一个概念——网上工作，我们并没有把这些人全部拉到公司来，而是成立了游侠创作组，完全以网上工作和管理的方式来运作，他们也算公司的员工，也拿工资，但根本不用到公司来上班。这样有两个好处，一是极大地调动了他们的热情，因为他们原来自己支撑一个网站是很困难的，现在有公司以及合作伙伴等众多资源的支持，很多原来不可能实现的也可以做到了，另一方面对公司来讲，成本也是非常低的，不用为每个员工提供相应的场地和设备，这是一个非常好的模式。

亚联游戏是2000年3月成立的，4月份我们开始接触欧美厂商，包括EA、3DO、id soft等，经过近半年的接触，我们发现说服这些厂商到中国来是一个非常难的事情，因为盗版问题一直困扰着中国市场，



虽然我们谈的是网络游戏，但人家对能否收费的问题还是持怀疑态度，因为那时中国还没有网络游戏市场，也看不到市场。于是，我们开始把目光放到韩国这边，此时正是韩国网络游戏蓬勃发展的时期，其本地市场已趋于饱和状态，正好也有向国外发展的需求。那时候，许多韩国厂商首先看重的还是欧美和日本市场，所以我们与韩国厂商的谈判也是非常困难的，幸运的是，2001年初，我们和一家台湾公司一起推出了《千年》，令韩国和台湾厂商吃惊的是，在韩国在线人数也不过几千人，台湾也就是1000多人，而在大陆的结果大出他们的预料，这实际上影响了很多的韩国厂商，改变了他们对中国市场的看法。从那以后，并没有在欧美市场取得很好成果的韩国厂商开始把目光放到了中国大陆市场。

当时业内面临的还是盗版的问题，所以我在亚联提出了一个服务的概念，我们不再仅是给客户提供产品，我们提供的是服务，产品我们可以送给客户，但服务将是有偿的，最终我们成功地把产品的概念转换成了服务的概念，这样就很有效地解决了盗版问题。

我从2000年初开始做游戏，到现在大概两年半的时间了，用一句话概括就是"一个网站，两个公司，三个产品"，其中三个产品有两个是在亚联做的，一个《红月》，一个《千年》，另一个就是现在蝉童在做的《决战》。

问：您在亚联的经营理念是否也带到了现在的蝉童?

答：其实我在亚联是一个学习和成长的过程，因为我从一个对互联网和游戏抱有梦想的人到把它当成一个事业来做，在亚联的这段经历让我学到了很多东西，掌握了很多经验。后来离开亚联建立了蝉童，这也算是又一次创业吧，不同的是，这虽然是一个新公司，但它的团队却是国内最早接触网络游戏的那些人，在原来公司里不能实现的想法，在这里都有可能实现，蝉童实际上是一个新的舞台，任何人都可以把能力和经验在这里释放。

问：在亚联时，您认为自己最成功的是什么？最遗憾的是什么?

答：我觉得最骄傲的就是，作为最早做网络游戏的人，必须要说服很多人，比如投资人甚至员工，很多观念都要去说服他们，因此说那是一个初期阶段，到蝉童时应该说已经是一个成熟的阶段了。最遗憾的就是当时还有很多东西不成熟，在学习中也负出了一定的代价。

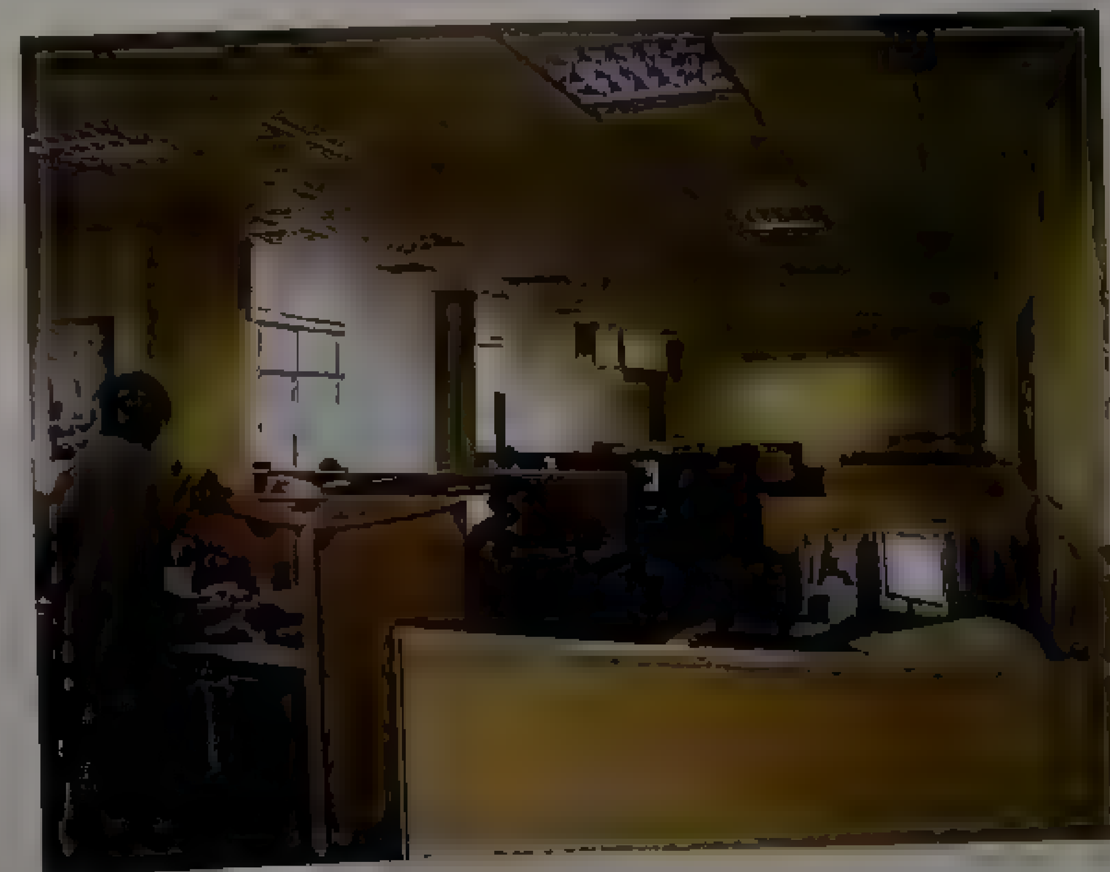
无论是在亚联还是蝉童，我实际都是起到了一个搭舞台的作用，我把这个舞台搭好，给公司员工一个充分发挥自我才智的空间，我最怕的就是流于形式，默守陈规，缺乏进取心。

问：蝉童是一家怎样的公司?

答：蝉童是2002年3月份成立的，主要是个人投资，主要业务还是网络游戏运营，因为我觉得这是我们比较专精的部分，因此我们很少涉及销售和研发。我觉得这是一个链条，我们处在中间这个环节，这是最能发挥我们能力的地方，我们初期的目标就是要在这个行业里占有一席之地，就是说最初蝉童需要半年的时间来求生存，现在这个初期目标已经基本达到了。至于说下一步蝉童该如何发展，比如是否会涉及研发等其他业务，现在还难以确定，我们正在考虑之中。

问：对一家新公司来说，第一款产品的选择是至关重要的，在很大程度上决定着市场是否会认可这块新品牌，那么蝉童在选择自己第一款产品的时候是否考虑到了这一点?

答：是这样的，其实上这部分的工作花了我们大量的时间，估计有3个多月吧。由于我们与大部分顶尖的韩国厂商都非常熟悉，对产品也非常熟悉，所以摆在我们面前的有很多种选择，到底选择什么样的产品其实是一件很难的事情。现在的趋势是3D产品，而《决战》是一个2D产品，为什么我们选择一个2D产品呢，这其实是在综合考虑了很多因素后做出的决定。3D是潮流和方向，这一点我并不否认，但对于经营一个公司来讲，如何判断适合当前市场的产品却要以现实为基础，最重要的是，它的开发者是一家非常有实力的公司，已经上市，在研发方面的经验和技术已经非常成熟，这对我们来说是非常坚强的后盾。



问：《决战》目前的运作状况如何?

答：应该说比我们设想的还要好一些，2D产品相对来讲还是比较成熟的。

问：您认为当前国内网络游戏市场存在哪些问题？该如何解决?

答：我觉得最主要的是两个问题，一个是需要行业规范管理，这是很重要的，这个行业发展太快，参与的厂商很多，这就需要一个非常好的规范管理机制，现在国家版署已经开始做这样的工作了，只有正确地引导企业发展，进而得到国家政府的支持，这个行业才会向比较健康的发向发展；另一个是盲目投资的问题，大家都说网







络游戏也会成为一种泡沫，其实它的性质和以前的网络经济泡沫还不太一样，只是现在网络游戏有点儿一拥而上的感觉，其实看到这个行业如此繁荣，我是很高兴的，两年前磨破了嘴皮子没人理你，而现在有这么多人来关心和加入这个行业，这说明这个行业是很有前途的，但是看到很多投资人盲目投资，这也是一个令人担忧的事情，毕竟市场虽然存在，但真正能够得到市场认可的产品却是少数，如果发展太快，很可能因为人才的缺乏、产品的缺乏以及其他相关资源的缺乏，而导致无法应付这么多投资人，盲目投资的结果很可能是致命的。

问：相对单机游戏来说，网络游戏的风险更大，那么您认为这种风险主要是在游戏本身还是在厂商运作，如何才能有效地避免风险？

答：我想对投资人来讲，这是需要一个认识的过程的，很可能是在做了一段时间之后，才会发现事情并不是那么简单。不经过挫折，你可能很难说服他们，现实就是这样一个情况。

问：您现在的成就是不是也是在经历了挫折的基础上得到的？

答：是的，但幸运的是，我在海虹的时候环境比较好，能够得到投资人很好的支持，有非常好的资源，这样就少走了很多弯路，我做的三个产品反响都还好，没有遇到太大的问题。尤其是《决战》，上马时间是在 2002 年 5 月，正好赶在暑期大家一拥而上之前，市场反响还不错。

问：目前国产的本土网络游戏基本上运作困难，反响不佳，您认为最根本的问题是什么？

答：技术问题。实际上目前大家是在抓市场和客户，抢地盘，大部分人还来不及研究这个行业该如何去多样化的发展，以及这个生存链上的每一个环节该如何去加强，这是一个必然的过程。这有点像汽车行业的发展，原来都是原装进口的，慢慢一点点本地化，然后引进国外技术，再有能力自己去做。我想最终在中国的市场上，中国人自己的游戏将是最好的。

问：您对未来中国的网络游戏市场怎么看？

答：在我看来，这个市场非常大，现在还无法估计它能够大到什么程度，因为从这个初级市场的情况就可以看到，现在中国网络游戏的客户可能比以前全世界的网游客户还要多，但这只是中国初期市场的表现，而目前接触网络游戏的人只占中国互联网用户的一个很小的比例，而同时中国互联网用户又仅占中国人口的一个很小的比例，所以它的成长空间很大。实际上，自从游戏和网络结合起来以后，无论是从市场和技术来讲，都给制作者开辟了广阔的空间。所以，这个市场应该是广阔和光明的，从我来讲，我最希望的是这个市场健康有序的发展。

采访之前就听蝉童软件的人说戴总这个 CEO 很好交流，没有一点儿架子，有问必答，从不遮遮掩掩，Racer 在采访中的感受也确实如此，难怪蝉童软件的员工一致认同戴总是个不折不扣的极富人格魅力的 CEO，具有传统技术型领导人的谦逊、儒雅，并且谈话有理有据。

风险意识极强的戴红说："成功的道路上险象环生，处处都有陷阱，我总是不会只给自己一条道路，一天到晚总想可能有什么危险向蝉童走来。想要开创事业，想要做一个成功的管理者，要学的还有很多。"■





走进游戏之门

——北京风雷时代副总经理刘晔谈风雷游戏学校

早就听说风雷时代要在国内开办游戏学校，在为他们敢为天下先而鼓掌的同时，也有那么一点儿担忧，在中国当前的人文环境下，这所以"玩"为宗旨的学校会成功吗？带着这样的疑问，Racer 于近日走访了北京风雷时代公司副总经理刘晔。

问：风雷是如何和何时开始游戏学校的策划的？

答：其实关于游戏培训的业务，对风雷来讲也是一个偶然的机会促成的。由于我们的产品在亚洲地区受到了广泛的欢迎，所以我们也希望在欧美市场有更大的作为，但是要进军欧美市场，往往会需要符合这个市场的技术经验以及文化要素，特别是 3D 动画中人物表情和口音嘴型的刻画，欧美的技术更加出色，因此我们到了有全球动画硅谷之称的加拿大寻求技术支援。在考察当地市场的时候，我们发现在温哥华有一所建立三年之久的游戏制作学院，这就是 CIA 高科技互动艺术学院，这所学校除了给一些知名游戏动画公司培养专业人才外，同时拥有强大的 3D 技术研究室，因此很符合我们的要求，于是风雷就并购了这所学院，以便进一步提升我们的技术优势。同时，我们也考虑到了在中国的发展，我们希望做国际型的产品，自然需要国际型的人才，为什么不把 CIA 完善的教育体制引入中国呢？而且这样做还可以为提升中国游戏制作的整体素质做出一些贡献，因此我们就迅速开始引入教育培训业务。实际上培训只是第一步，可以让一些徘徊在产业边缘的人进入这个职业。今后我们还会建立更完善的专业学院，把国外更多更优秀的东西带进来。所以教育对风雷来说既是一个机会，也是一种缘份。

问：风雷游戏学校在海外的发展情况怎么样？

答：刚才我已经提到了，我们风雷游戏学校是与加拿大 CIA 合作的，而且这个学院已经发展得很成熟了，已经是向众多动画公司和游戏制作公司输送人才的重点学院。

问：风雷游戏学校在大陆地区的运作如何？

答：目前风雷已经和上海拓普学院和南京师范艺术学院签订了合作协议，计划先以短期培训开始，然后陆续向专业与学院的方式推进，直到成立完整的教育体系。

问：中国历来有切勿玩物丧志的古训，而且这种理念在国人心中至今根深蒂固，那么在你们办学的过程中，是否感觉到了这方面的压力？支持率如何？

答：这个问题确实存在，不过在我们寻找合作伙伴过程中，得到积极的答案还是占多数的，因为制作和玩游戏是两个概念。中国很多传统的教育体制也需要加入一些国外的积极的因素，如果说支持率，基本可以达到 90% 以上吧。

专业的游戏学校其实还有比较长的路要走，因为它所涉及的方面很多，我们希望通过教育培养人才，再整合我们国际性的合作项目，让更多中国的产品走向世界，因此我觉得我们会得到更多的支持，成功的把握就在于我们做这个事情的决心。

问：游戏是一种典型的综合艺术，涉及领域极广，包括美术、音乐、编程等多个方面，因此对从业人员的素质要求很高，那么这所游戏学校的入学标准是怎样的？

答：我们对学员的要求就是一定要对影视动画及游戏制作有浓厚兴趣，最好有一定的美术基础，当然目的还是推荐学员找到真正适合自己的课程。

问：在大陆地区的招生情况怎么样？

答：中国的招生情况比我们想象的要好，从我们 9 个月的培训班招生情况来看，咨询者络绎不绝，短短一周时间报名人数就已超过 20 人。所以，到 2003 年 9 月，(很多应届毕业生都希望可以学习这个专业)，我们估计现有的师资将无法应对这么庞大的市场。

问：游戏学校将采用怎样的教学方式？

答：游戏学校将采用外教与助教相结合的教学方式，外聘教师的授课时间在总学时中所占的比例很大，他们不但会直接参与授课，而且我们的全部教案也全部是由外教撰写。这些外教不但是带着极大的热情来中国发展游戏事业的，而且他们也准备把自己多年来积累下来的丰富的教学经验奉献给中国的游戏事业。这些外教做事认真，严谨，并且在专业领域里有着很高的造诣，同时在实际工作中也拥有极其丰富的经验，可以更好的与教学结合，使学员真正做到学以致用。我们还为每名外教配备了多名在游戏产业中资深的人士作为助教，这样可以更好的针对中国国情以及中国游戏的特色进行教学，运用国际上先进的理论以及经验基础，配合国内的专业人士对学员进行最优秀及系统化的教学。

问：学员毕业后能够获得什么样的认证？

答：学员考试合格后，将获得由学院颁发的风雷 CIA 互动艺术培训结业证书和由加拿大 CIA 高科技互动艺术学院颁发的 CIA 专业培训证书。经过培训，学员还可以参加 MAYA、3D MAX 和 PHOTOSHOP 等国际认证。

这里，我只能以简短的篇幅来介绍这所在国内独一无二的游戏学校，如果您有志成为游戏行业里的一员，不妨到风雷时代的官方网页上去了解更多的细节。我们也希望风雷时代的游戏学校能够桃李满天下，让我们的游戏产业能够更加兴旺繁荣。■

编辑笔记

46，这个数字代表什么？46 斤呢？这个重量又从何而来？

“前 99 期《家游》杂志的重量！”——这是百期十大铁杆读者之一曹立冬给我们的答案。

像这样精彩的细节没有出现在第 100 期杂志上，还有一些我们预先设想的选题由于这样那样的原因而搁置下来，不能不说是一个遗憾。最大的遗憾是杂志上市时间比平时晚了一周左右，害苦了广大读者，在这里向大家郑重道歉！增加页码、更换纸张、制作光盘等一系列举动造成了连锁反应：编辑排版和印刷装订全线延迟。假如当初筹划得当，干脆打出“百期特刊怀旧回归 13 日出版”之类的幌子，也能让读者朋友们有所准备啊……马后炮，但经验值终归是长了。

百期封面上有两位小编，右四胥斌（子胥），左二沈琳，都是杂志美编，在正文亮相编辑中却没有他们的踪影，让不少读者记挂。需要说明的是，全彩杂志中美编的作用极其重要，特别是子胥，加盟《家游》一年半以来做出了突出贡献。那么这个缺憾是怎么回事呢？原来，在百期杂志的编排进行到冲刺阶段时，子胥收到家人电报告知尊亲病重，子胥坚守岗位至手术前夜方登机返家，敬业精神令人十分感动。由于没有来得及让子胥写自述文字，只得作罢，沈琳充当陪绑，冤……

其它的遗憾难以尽述。百期杂志留下的遗憾着实不少，而读者给我们的鼓励和赞扬着实太多……每念及此，汗流浃背。捧场的信本期虽然也选登了一些，但不是沾沾自喜自我陶醉，而是烘托一下新春气氛。

2003 年的杂志大家看到了，基本延续着去年 9 月改版后的面貌，只不过正文纸张由轻涂纸变成了胶版纸。这种改变是读者的意见和建议促成的，纸张的光感、质感、厚度等方面的变化在百期杂志的试验中已得到了多数读者的认可。有读者认为这是降低成本的举措，但发行部提供的印刷开支报表显示，这样的好事并未降临到小编头上。

相当多的读者朋友半开玩笑地表示，今后的杂志都像一百期那样就好了，也有不少朋友期待着《家游》最新一次的改版。我想说，有你们的支持，百期绝不是今后的标杆，未来的杂志只会变得更好，而年内《家游》也会有新的变化，指日可待。

再聊聊这个编读往来栏目。传统的杂志和时尚的杂志，体现编读交流的方式都是刊登读者来信。游戏杂志相比之下给人的感觉要重视些。自说自话，有问有答，来言去语，读情编意，一来二去这个栏目往往成为体现风格和招徕人气的重头戏，我不认为这是一件很正常的事情——但我也不认为这是一件不正常的事情……游戏讲求互动和娱乐，游戏杂志在处理编读关系上也莫能例外。然而杂志长年累月地登出读者的赞誉、批评、希望、感想，在氛围的营造上下足工夫，却不能（也不可能）——满足读者的实际需求，编读的交流渐渐也演变成了一场游戏，那么再要摆上一副为读者万死不辞的样子不啻是虚伪。我的意思是：真正的编读交流可以是一对一的交流，比如借助信件和电话；可以是整本杂志表达的内容和展现的精神与读者在阅读过程中的心神沟通；但单凭一个“编读往来”栏目是无法承担的。这个栏目所起到的作用，仅仅是给读者一个空间，通过“有什么样的杂志就有什么样的读者，有什么样的读者就有什么样的杂志”的判断来反作用于其他读者，形成所谓“往来”的效果。

说了些自己还没有理清的言语，是想说明编读往来栏目在现在的很多杂志中已经陷入了某种怪圈。《家游》是想在这方面稍作改观的，所以~~

本栏目将改变不计稿酬的做法，并将向广大读者征集“大话”话题或者列出话题征集文字，一经选用，稿费从优。什么样的话题和什么样的文字，后面 phomax 的帖子算得一个例子。本栏目还将有选择地加大来信和论坛中游戏文字的比例，并欢迎广大读者为办好栏目献计献策。

说了这些，小马已经在敬候即将飞来的砖头了，或许，该借来游骑兵的头盔一用。

祝全国读者新年快乐！

小马

大家話遊 ABOUT US

话·家游

◆昨天拿到 100 期时，只有一种感觉：心跳。忘记了喜悦，忘记了激动，忘记了所有的不快和忧伤，就是简简单单的心跳。

（湖南　李旸）

◆家游百期可以说是中国电脑游戏的一本简史。

（四川　白舸）

◆这期《家游》出的也太晚了吧！害我每天都要爬下五楼去看一看是否出来，然后在失望中爬上五楼。直到十四日终于等到了，厚厚的一本还送 CD，感到世界真美好，识字真美好，识字后能看《家游》真美好。可是星期一，由于受了两周的“毒害”，一到中午又去爬楼，直到走到二楼，才想起原来已经买好了，只好再走上来……

（上海　俞懋磊）

◆本期非同凡响，价格实惠，内容丰富，最重要的是——是一本传阅量达 38 人的游戏杂志。

（湖南　李阳）

◆第 100 期没有让我失望，唯一美中不足的是广告占了 1/5 的页数，但瑕不掩瑜，编辑们的敬业和那些骨灰级读者的执著令我敬佩。我计算过，75 年后的 12 月份，家游将迎来第 1000 期。希望届时能举行家游读者“千叟宴”，并且能够让我参加。为了这个目标，希望各位在工作的同时别忽略了健康，保重！

（内蒙　李冰）

◆完美那一面是最危险的陷阱，缺陷那一面是最真实的镜子！因为有了第 100 期，所以更加期待第 200 期、第 300 期的出现，千万不能因为有了前面的成绩而止足不前啊！

（福建　叶霖）

◆看在 100 期的份上说几句吧……实际也没什么好说的，第 200 期时再说吧！

（河南　徐敏）

◆曾在一本小说上看到一个将军对自己的士兵说了这样一句话：“自己的生命，自己守。”对于家游，我想说：“自己的荣誉，自己守。”

（湖北　曾强）

◆我不奢望期期都和百期一样，那不现实，而且我也受不了——花了 4 个小时才看完第一遍。但我希望你们记住这个日子，记住有这么多的人为《家游》的成就而激动！有了这些，就足够了。祝你们早日将此时的欢乐，化作记忆中最耀眼的灯光，照亮历史，照亮未来……

（陕西　张昊）

◆在这一期中我看到了一个大家庭，一个由编辑、作者、读者和玩家以及其他一切与之相关的人们团结在一起的大家庭！

（安徽　宋业龙）

◆100 是一个目标也是一个开始，能走到这一步，除了与时间进行较量，还要与众多读者的心联系在一起，作为游戏的专业杂志，真的很不容易啊。

（广东　司马神威）

◆今天，天津飘着小雪，路面结了一层薄冰，然而把红色的 100 期放进书包后，我却情不自禁地跳了起来！在这寒冷的冬日，这种感觉和踏上公交车的感觉是一样的——是回家的感觉！

难忘的是小马杏花村的意外惊喜，难忘的是游骑兵的来信，难忘的是 97 光盘回函的抽奖结果……这对于那个 15 岁的孩子很重要！至今，我的电脑中使用的国产软件全是正版！这就是《家》的价值。

（天津　张程）

◆这是一场《家》的嘉年华，集合了我们与众小编的所有心血与对《家》的爱。把这本书抱在手里的感觉就像一本沉甸甸的历史书，往日的“战斗”、“欢笑”、“爱情”，如宽银幕电影一般一一过目。

（河北　修伟阳）

◆很少再读什么杂志了，想想陪伴几年的杂志终于到了 100 期，刊名的变更，刊标的改变，猫头鹰的飞走，真不知该说些什么。

上了大学后，从家乡来到了编辑部所在地，很想一睹各成员风采，借百期终于圆梦了。以前总是挑刺，抱怨杂志的广告、错字、图片……现在，看着自己关心爱护的宠物长到 100 级，有了爱的心情了。

也许读者的水平变化了，家游给我的并不是过去的感觉，但家的气息依然。“家”——游子最明白了。

（北京　顾呈页）



◆**满汉全席家游篇**

女士们，先生们：大家好！

今天是我们满汉楼 2002 年盘点前最后一次展示具有中华民族传统的、有着悠久历史的、香甜可口的……（呃~~谁丢的易拉罐？）……满汉全席。本次本着真实、务实、求实的态度，以我们前所未有的激动、激奋、激扬的心情……（这又是谁的袜子？）……来热情奉献这第 100 道大餐，它的名字叫家游捞冻冻。身为评委兼现场解说员，我深感十分、百分、万分的激动。

先欣赏这道菜的做法。我们荣幸地请到了北京家游餐馆的十位师傅为我们演示。

主料：一种非常神奇的东西，有个好听的名字叫鱿系（据不完全考证，几百年前与鱿鱼同门，均属海鲜）。

配料：激情，思想，执著，热爱，疯狂等。

烹饪方法：将主、配料融合在一起，用一种叫文字的东东来煲，此手法是我有生以来见过的最奇怪的烹饪方法，堪称一绝。

评菜：

（一）这道菜色泽艳丽，以大红为主，给人第一印象——俄国十月革命宣传画；但仔细一看，原来上面刻着十位师傅的自画像，形态逼真。其中不能不提到三位：第一位，唯一的一位女师傅，笑容和蔼可亲，她是在看着我吗？一股暖流全身上下翻腾。第二位，头戴大盖帽，我不知道当厨师的还兴这玩意儿。据说该师傅苦练飞行技术，联想到 911 事件，因此给该人定性：危险人物。第三位，也戴着帽子，怎么看怎么像日寇头头，幸好颈上挂着一条毛巾，典型中国劳动人民装束，中日结合的服装搭配果然很新潮。

（二）本道菜富含 AD，AD 的形式也让人眼前一亮，无论从味道上还是色彩搭配上都是一流，但希望今后在 AD 的调配上更合理些。

（三）下面进入本道菜的核心。我的第一感是充实，作为满汉楼第 100 道菜，里面包含各种作料，让人食后酸甜苦辣五味俱全，让我们更了解了这道菜的历史，领略了这道菜所饱含的感情，也让我们对鱿系有了更多更真实的了解。但美中不足的是火候欠佳，主料的烹调还未烧到整道菜的半壁江山，未免有些遗憾。总之，作为百道菜的特别奉献，可以说是比较成功的了。

（四）主料的下面是副主料，这些较第 99 道以及以前没什么大的变化。唯一的一点是口感（纸张）换了，出乎意料的是更换后的口感较前几期更得到评委的青睐。

以下是评委打分：

创意	■■■■■
色泽	■■■■□
香味（内容）	■■■■□
口感（纸张）	■■■■□
AD（广告）	■■■■
烹饪手法	■■■■■
总评	★★★★☆

综上所述，这道菜色香味极佳，烹饪手法凝聚十位大厨的心血和数十万品尝者的期望，抛弃以往的讲火候、讲技巧的烹饪方法，此创举开中国烹饪艺术之先河。

本道菜另有一赠品小菜，据说听该赠品，食欲大增，欲罢不能，给评委的感受是“啃窝窝头，饮二锅头”——回味无穷啊！

（安徽　盛剑）

◆**未来之路**

虽然说我不像那些元老级的读者般有百本家游杂志，更不像那些骨灰级的读者般有那本“特”刊来证明自己的资格之老，但至少，我可以说，我拥有全套《家用电脑与游戏》，不管怎样，总能算上一个中菜鸟。过去由于懒，还没寄过一张调查表，这次是百期之喜，不寄可对不起自己所喜欢的杂志（我可高三了，还抽出时间来写调查表，很感动吧）。

这期的《家游》不错，至少与满百期的某杂志相比更像是一百期，错别字也少多了，看得出是花了一番苦心。扯了这么多有点骗稿费的嫌疑（笨蛋，留言是没稿费的），好吧，言归正传，开始灌水。

今年的《家游》变化特别大，尤其是在排版上，越来越有正规杂志的感觉（我背后怎么有股寒意）。我的意思是《家游》如今很像主流杂志了，甚至更时尚些（我是说版式，别问我劳拉穿的是不是达曼尼的今秋时装）。另外，家游的广告也多了，这也令我很高兴（BT）。不管别人什么态度，我从不买广告少的杂志，连广告商都不敢相信的杂志，你说能买吗？再说，羊毛出在羊身上，杂志社接广告多了，才有钱进一步搞好杂志，同时也给玩家买游戏提供了参考，皆大欢喜。当然，我可没说连正文也要当广告。

还有一点不能不提的是攻略。虽说现在网络普及率高了，但还有不少懒人喜欢用杂志上的攻略。网上找东西很方便，但无论是拷贝还是打印都麻烦，还是一手鼠标一手攻略的爽。但攻略千万不要太详尽了，这样玩下去毫无悬念，很没劲的，可以考虑简明的流程攻略。但迷宫地图什么的则是很受欢迎，如果有地图攻略的话，杂志肯定好卖。至少，我几个喜欢 RPG 的朋友都有 2002 年第 1 期的《家游》，很多人就是为了《幽城幻剑录》的地图才买的。另外我建议能不能尝试一下纯地图攻略，例如单纯用今年第 10 期上《冰风谷 II》的地图，按顺序标上事件触发点和秘宝取得法之类，也许会有不错的效果呢。

另外，就像攻略一样，秘技也是吸引读者的好东东，过去我常买《游戏世界》，就是因为它每期附一本专门提供秘技的“蒸发密令”。如果《家游》也能时不时推出秘技小册子，那我等懒人必当额手称庆了，毕竟总上网又找又抄的也挺累人的。

最后我想说的是《家游》要注意保持自己的特色，这对于留住读者有很大作用。就像《电攻》中颇得葛优真传的编辑部的故事，《游戏基地》中有深度的专题，《软光》中动不动就咬人的大嘴。《家游》也有自己的特色，如在别人极尽搞笑之能事时偏“众人皆醉我独醒”的小马，言论中总有些老气横秋，但如此一来反倒很 cool，物以稀为贵嘛！还有热血革命青年东东，总有些激进言论，挺有型的，等等……

《家游》的二百期当是在八年零四个月之后，不知到时我是否还会看《家游》；但至少，《家游》会成为我年少时光的一段回忆，深藏在心中。愿家游越来越成功。

另：万一我有幸中了奖，在新天地、天人互动和育碧中挑奖品吧，奥美、寰宇之星、艺电也行（到底还是丑态尽露了）……

（江苏　裴文杰）

◆**小编照片品头评足**

仔细看了看杂志，小编们的照片好象没几张是近期的……尤其是当头的小马和游骑兵，绝对都是拿老早拍的照片来敷衍。小马的一望而知是在某次游玩中被人偷拍的照片，否则为什么他不是正面像呢？当然也许当时拍摄者要拍的是别人，小马因为离得太近而被动入镜，因为这次杂志要登照片，小马实在没有其它照片（穷得如此？）只好剪下这张“误拍”中自己的部分聊以塞责……而且，这张照片中的小马也

大家話遊 ABOUT US

太年轻了，据目测也就是高中毕业的年龄，实在与一个成家立业的父亲形象大不相符……游骑兵也是一样，背着背包坐在山石上气喘吁吁，一副自助旅游的学生形象，一脸天真无邪的笑容，暴露了他当时的年龄——肯定不超过二十岁。东东也很明显，头上高悬国画，明显是在江西自己的老家时拍的，那一脸青春稚气略带羞涩的微笑，更证明了当时的他不过是个大男孩而已。另一个可疑的是 Racer，主要疑点就是他的衣着，就算编辑部里暖气再强，也不至于脱得只剩衬衣嘛！因此大家万勿被他一脸的严肃正经所蒙骗——也是一张老照片！真正现抓现拍的估计只有丹和月月，这从他们背后的布景可以确定——确实在编辑部内，而且他们的衣着确实是冬装，符合现在的季节。丹到底是美编，知道摆个造型，满脸莫测高深的假深沉，确实也能唬倒不明真相的家友。月月就比较老实，坐在位子上连大衣都没来得及脱掉，估计是刚上班才来得及脱掉手套就被游骑兵抓拍了（旁边还有自行车为证）。Chance 和石子比较复杂，不过根据余对犯罪心理学的研究，像 Chance 这样搞硬件的人士一般而言是比较严谨的，所以大家可以相信他脸上的严肃表情不是装出来的，而且，他的坐姿尤其是右胳膊摆出的僵硬的姿势，表明他拍照时是拘谨的，联想到这次小编照片登杂志的史无前例性，我们就能理解他当时的心情。同时注意他身后墙上的商业招贴，自己家里肯定不会贴这个，所以必是在编辑部里拍的无疑，综合以上推理，Chance 此次刊出的照片对家友应该是问心无愧。下面分析石子，最重要的依据就是她身后那幅硕大的宣传招贴，上面可见“蝶剑”两字，翻翻最近发行的游戏，只有《流星•蝴蝶•剑》符合要求，因此本刀有把握鉴定石子也还是蛮老实的，献上了近照以飨家友。不过要说句题外话，大家是不是觉得石子留长发不如她留短发好看哪？

（午夜寒刀）

◆家游七宗罪

一、如果你购买家游，那你已经成为“电子海洛因”和“杂志海洛因”的两重受害者，每到月初就得上瘾发作，鬼使神差一般不由自主地一次次跑书店或书摊。

二、为了那 8.8 元钱，不得不每月减衣缩食，弄得整个人面带菜色，仿佛一阵风可以吹走，真可谓“为伊消得人憔悴，衣带渐宽终不悔”。

三、总算买到家游了，心里高兴，不知道这期又有什么精彩文章，忍不住上课时欣赏一番，长期这样低首含胸，搞不好纤维僵化、骨质增生什么的。现在不是已经有了“鼠标手”，说不定以后会出现一种叫做“家游脖”的新病症。

四、拿着崭新的家游，简直爱如珍宝，朋友前来借阅，害怕再见面时已面目全非、支离破碎，心中不肯，竟因此博得个“小气”的新恶名。惨，天大的冤枉！

五、看完杂志后又有许多感想，本着“家游兴亡，家人有责”的重大历史责任感，遂驾驶小猫登录论坛，与众家人飞短流长、拨正反乱，不亦乐乎，全然忘却月底长长的电话费清单。

六、由于近来家游增加网游内容，讨厌网游的看了，难免义愤填膺，情绪激动，这样容易导致高血压、歇斯底里，于身心大为不利，平白多了借此向家游提请医疗赔偿的机会。

七、而认同网游代表未来游戏发展方向的玩家，更会感到责无旁贷，“我不入网游，谁入网游”、“坚持把练级进行到底”，于是一个个无眠之夜又开始了。

（lanf_sk）

[邪通社年终专稿] 2003-2012 十大游戏畅想

2003

广州市一资深玩家因收藏和刻录大量游戏光碟，被告发从事盗版游戏光碟经营，一审被判决 10 年有期徒刑缓期 100 年执行。被告不服提起上诉，经最高人民法院核准，驳回上诉，维持原判，并处两年内必须于主流媒体发表以“游戏害人”为主题的文章 30 篇。此后，广州市中小学生集体发起倡议，向电子游戏告别。

2004

《家用电脑与游戏》杂志正式宣布代理 3D 网络模拟经营游戏《北京浮生记 Online》，半年内在线人数突破 100 万人。杂志该年度收入暴增，2004 年度的净收益达到此前 7 年总和的 2.5 倍。

2005

以《家用电脑与游戏》杂志为依托，成立了家游刊业集团，油漆兵出任团长兼 CEO。推出《家用电脑与游戏》、《家用游戏与电脑》、《游戏家用与电脑》《家用软件》、《家用硬件》、《钝》等有影响力的杂志。受到读者的高度赞扬。

2006

《家用电脑与游戏》杂志改月刊为旬刊，每月三期，时效性大大加强，发行量陡增至 100 万。同时杂志重视制作增刊，该年度共出版增刊 20 期。家游刊业集团一跃成为北京市利税大户，进入全国 5000 强，世界 1 万强。

2007

1 月 1 日，家游集团的股票在美国纳斯达克上市，开盘首日股价就飙升 1000%。家游众小编因拥有大量原始股，一夜之间诞生数位百万富翁，一时间到编辑部滴血认亲者甚众。一位来认远房亲戚的老大娘在编辑部里声泪俱下后不幸晕倒，此事引起《北京青年报》强烈关注。数日后，《北京青年报》以《IT 行业的领路人》为题报道了家游集团的奋斗历程，引起强烈反响。

2008

家游集团的奋斗历程受到有关领导的高度重视，成立“游戏业前景研究室”，研究新形势下是否要发展游戏产业的问题。家游集团顶替因故退出的 Sony，成为 2008 奥运会的官方赞助商之一。奥运会后，家游集团成为享誉世界的著名品牌，被称为“IT 界的海尔”。年底，家游集团进驻奥林匹克公园办公，所在大厦被命名为家游大厦。

2009

有关领导视察家游集团大厦，对家游集团十年来努力拼搏、与时俱进的精神大加赞扬，并为家游集团题词：“努力奋斗，游戏人间”。

2010

文化部正式成立“游戏局”，决定吸取西方发达国家的先进经验，发展游戏产业，创造经济增长点。文化部领导在一次会议上痛心疾首的说：“我们国内的游戏业相比发达国家已经落后了 20 年，我们只有鼓足干劲、只争朝夕，才能迎头赶上，并肩前进。”会后文化部领导为游戏产业题词：“一定要把游戏做好！”

2011

广州市中小学生集体发起倡议，决定“玩好游戏，为国争光”。当年 WCG 总决赛，中国队包揽所有金银铜牌。职业玩家成为大学生择业时炙手可热的职业。

2012

广州市同一资深玩家因收藏和刻录大量游戏光碟，被告发从事盗版游戏光碟经营，因累犯，一审被判决 100 年有期徒刑缓期 1000 年执行。被告不服提起上诉，经最高人民法院核准，驳回上诉，维持原判，并处 20 年内必须于主流媒体发表以“游戏有益”为主题的文章 300 篇。

（大漠奇侠）



话家·游

身为玩家的我——最理想的环球旅行

第一站：中亚

1.哈萨克江布尔省：阿拔斯与大唐恒罗斯之役发生地。

个人认为《轩辕剑Ⅲ云和山的彼端》是轩辕系列的最后一个可以堪称精品的，至于能不能成为经典就要看“多魔”的 3D 引擎方面的造化了，因为轩辕 4 是完败了，轩辕 4 外传（如果有）能有所作为的话，那它之前的轩辕 3 就可以说是经典了，所以目前只有枫之舞可以算经典……扯远了。

2.伊朗，伊拉克

看看希腊人眼中的美索不达米亚，听一下正版一千零一夜，冥想下大流士一世统治下的大波斯帝国的繁华，尼不尼甲萨二世的空中花园的壮观。

国人常常把波斯与阿拉伯搞混，所以，我要以亲身经历来描述出波斯的古老与阿拉伯的辉煌——我保证——除非美伊开战，大航海时代新世纪中我喜欢在这里讨个婆婆子，然后，回里斯本——“轰！”

第二站：中近东——小亚细亚半岛

土耳其港市伊斯坦布尔！

最激动人心的时刻到了！我终于来到了梦寐以求的东正教发源地！这里毫无疑问是亚欧文明的精髓——希腊罗马文明与波斯伊斯兰文明——可能奥斯曼突厥人的侵入，又杂揉了些突厥文化（尽管奥斯曼突厥人皈依伊斯兰，但毕竟是突厥人啊）

圣索非亚大教堂，查士丁尼，十字军东征……我爱要塞啊，谁叫家游给了它满分。

本来还想去躺耶路撒冷，但那里实在是唯恐天下不乱之地，不去也罢。最重要的是把根留住，所谓不孝有三，无后为大，何况我家计划生育工作十分落实……

言归正传。

第三站：欧洲

1.匈牙利

没什么别的，就是去看看同胞进化得怎么样了。从公元 1 世纪被刘汉武打得流水落花到公元 3 世纪跑到欧洲来捣蛋的炎黄子孙们（据《史记》记载，北匈奴人为炎帝之后）！

2.意大利比萨

没什么别的，就想边吃比萨饼边登比萨斜塔，应该不会被咽到吧。

3.德国-法国-整个日尔曼尼亚地区

看了《角斗士》后就想知道那 GERMANIA 是什么地方，后来发现中学历史书中就有——莱茵河多瑙河加上波罗的海北海，好像没什么意思。

第四站：美国

时间计算的好的话也许可以碰上该年 E3 大展，可能还会碰到偶像席德•梅尔，也可能会碰到暴雪的“胖子”，还有可能会碰到本拉登的飞机编队。

第五站：甲盆

不知道是哪里吗？开东京电玩展的那个啊，也许能碰到该年电玩展。

第六站：中华人民共和国

结束了，可以写写感想报告了。

（phomax）

〔读者指南〕

●邮购

汇款地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》发行部

邮政编码：100037

联系电话：010-88411981 / 010-68728138

注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 2 元/本的挂号费。

●投稿

投稿地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100037

电子信箱：fcgm@fcgm.com.cn / reader@fcgm.com.cn

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 PCX/BMP 格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

●问答

注意事项：地址及电子信箱与投稿相同，请注明“老鸟坐堂”收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况；回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志，超过 300 字的解答另计稿费。年底将有 5 位坐堂专家获赠 2003 年全年杂志。

●征友

注意事项：参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、地址、邮编和 100 字以内的留言，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件按投稿地址寄出，昵称、星座、爱好、QQ 和照片等请根据个人意愿添加。



《石器时代》有奖征评选揭晓

历时 2 个月的《石器时代》有奖征文活动，终于要落下帷幕，最后的优胜者也即将产生，不过，对于小编来说，要在众多感人至深的文字中选出最优秀的一份，这工作实在很难。短短 2 个月，我们收到了近百份的参赛稿件，也领略了各种发生在石器玩家身边的故事，每个人都有一段难忘的经历，每个故事背后也都有一种深深的感动。经过小编们的反复甄选，最后的获奖名单公布如下：

一等奖：陕西 王薇　　作品《快点啊，笨蛋！》

奖品为石器时代 4.0 产品一套，2000 元奖金，赠阅家游 2003 年全年杂志

二等奖：广州 小蔚　　作品名称《欢颜》

辽宁 李颀　　作品名称《宿命的决战》

奖品为石器时代 4.0 产品一套，1000 元奖金，赠阅家游 2003 年全年杂志

三等奖：陕西 王薇　　作品《明年冬天你会回来吗！》

大连 刘志远　　作品名称《闪电》

杭州 董雁云　　作品名称《让记忆永恒》

陕西 罗昌　　作品名称《小白》

辽宁 王丹青　　作品名称《重拾失落の记忆》

奖品为石器时代 4.0 产品一套，100 小时免费游戏时间

（以上奖品除赠刊外均由北京华义联合软件公司提供）

家友站

姜淑华
性别：女
年龄：21
地址：山东省昌邑市围子镇北金台线厂
邮编：261300
昵称：星月缘
星座：射手
爱好：滑冰，看书，上网，跑步
留言：真诚是友谊的桥梁，感觉是无限的遐想。哪怕青涩不再，哪怕心境变迁。愿你我友谊长存，我会在风雨飘摇的日子里，期待属于你我的那份缘。正在追逐梦想的你是否愿放飞手中的信鸽与我成为知心朋友？

喻鑫鑫
性别：男
年龄：16
地址：江西省南昌市对外经济贸易学校 2002 级 15 班
邮编：330029
QQ：47217314
爱好：发呆，二战游戏，汽车，音乐
留言：大千世界，我们能在茫茫人海中相遇是一种缘分，你愿意珍惜这份缘和我交个朋友吗？ "_"

大家話遊 ABOUT US

邱国权
性别：男
年龄：18
地址：广东省四会市东城区翡翠四巷 10 号 or 广东省四会市东城中学高三（2）班
邮编：526200
星座：牡羊
QQ：65048597
电邮：goky_3568@163.net
爱好：网络游戏，PS，跳舞
留言：音乐代表激情，游戏等于生命。PC 陶冶性情，友谊洋溢真诚。愿天下一切热爱游戏、音乐和重视朋友的人，挥动你手中的魔笔，为我们架起一座友谊的桥梁。我会在天涯海角处等待你的出现！

熊剑波
性别：男
年龄：18
地址：湖南省长沙市国防科学技术大学三号院三院二队十二班
邮编：410072
昵称：清风一剑，龙吟风
QQ：46539776，110157912
爱好：大千世界中一切美好的事物……
留言：因为美丽，我吸引；因为勇气，我陶醉；因为友情，我回忆；因为柔情，我微醉。渐渐的我看见那片片飞舞的花絮，闭上眼睛，等待思绪的宁静。也许……等待只为了一次美好的友情，也许……等待只为了一次更凄惨的感动，也许……

胡晓燕
性别：女
年龄：25
地址：浙江省建德市工商行政管理局青昌工商所
邮编：311612
昵称：古心梦
星座：射手
电邮：xihuanleni@163.com
留言：本人爱好上网，喜欢网络游戏、看书、睡觉。表面的我很开朗，内心很孤僻。想找见不到却可以诉说的笔友，也可以一起玩网络游戏呀！

刘忠慧
性别：男
年龄：21
地址：北京市东城区和平里东街 12 号院中林商务楼 126 室
邮编：100013
昵称：独行侠
星座：狮子
QQ：33896268
留言：我是一名初级玩家，喜欢恐怖冒险类游戏，希望能结交天下有共同志趣的朋友。与我有相同爱好的你还等什么，赶快拿起笔吧！我真诚地期待你放飞手中的信鸽。

赵明昕
性别：男
年龄：30
地址：重庆西南政法大学研究生部 2001 级博士研究生
邮编：400031
星座：水瓶
电邮：gatoss249@sina.com
爱好：玩，吃，睡（朋友说我像猪）
留言：朋友戏言："在我认识的游戏 FANS 里，你是学历最高的。"我这人也怪，已届而立之年却依然对电脑游戏情有独钟。我认为游戏绝非孩童的专利，如果你看一看 E3 大展上那些花白的头发和满脸的皱纹就会同意我的观点。中国的成年人活得很累，一些本可以为他们带来快乐的东西却被视为孩子的把戏而不屑一顾，其实无论是孩子的把戏还是大人的把戏都无所谓，只要能使人快乐就足够了。一句话：开心就好！另，谁知道我网名 gatoss249 的含义？答对者有奖。

李染
性别：男
年龄：18
地址：四川省宜宾市三中 03 级 6 班
邮编：644000
昵称：SCA，夜袭者
QQ：147854
电邮：silverchlonde@hotmail.com
爱好：游戏及其周边，搜集街机的 COIN
留言：爱游戏≠爱玩游戏。如果您不仅仅是玩游戏，而能理解游戏，感受游戏，那我们一定会有共同语言的。我的游戏生涯从 5 岁的雅达利、GAME&WATCH 开始，现立志为世界游戏业的发展与中国游戏的崛起奉献一生。

公告栏

2002 年第 11 期 读者调查问卷统计结果

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	26.4%
还不错	64.5%
一般般	7.3%
不太好	1.7%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：把酒夜话旧风流(下)

本期读者阅读最不舒适的版页：
极限攻略：创造游戏梦想的 TOOLSET（P74~P77）

2002 年第 11 期 "家游－艺电有奖问卷调查" 幸运读者名单

山东济南	张统	浙江富阳	于志宏
湖北武汉	汪溪涓	浙江温州	李彬
河南南阳	周是	江苏灌云	李勇毅
天津	李凯	湖北十堰	何梓楠
浙江嘉兴	单明宇	江苏射阳	虞扬
齐齐哈尔	姜舰	天津	康凯
上海	华寅	陕西西安	张子杰
北京	刘培	安徽淮南	杨蒙
山西太原	李鹏	青海西宁	路晨
山东曲阜	李军	福建	陈伟强
湖南郴州	赵锐	北京	管伟
江苏徐州	黄铁军	北京	崔莹
河北霸州	王博巍	上海	王有元
江苏宿迁	潘登	江苏	刘泽宇
广西南宁	王廷熙	四川泸州	刘浩



（各获得美国艺电出品的游戏 1 套）

＊本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、互动家园论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。



Play! 家用电脑与游戏
FAMILY COMPUTER & GAME MONTHLY
2003 年 1 月号 总 101 期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 5 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑 / 记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周巍
美术编辑：单非 蒋斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
定　　价：8.80 元

而今迈步从头越

"家游"百期特刊在编辑部紧张忙碌的工作中开始，在玩家和业内同仁的肯定声中结束。当一切归于平静后，摆在我们面前的是杂志2003年即将翻开的崭新一页。回首一路走来的历程，"家游"刊物从薄到厚，发行量从少到多，内容涉及从繁杂到精简。几次改版称之为"改良"也好，说它是"革命"也罢，总之我们努力过、尝试过。

岁末年初人们总喜欢展望未来。时代在变，环境也在变。网络游戏的兴起、繁荣和下一步的发展在2003年想必会有个结果。优胜劣汰，去芜存菁的自然法则在这里一样畅行不悖。IT行业正在从始自去年的寒冬中慢慢复苏，整体成本的不断降低使电脑正以前所未有的速度贴近并融入我们的生活。当长期以来人们抱怨品牌机的鸡肋配置时，方正的游戏PC以支持超线程的3.06 GHz顶级P4处理器，再加上RADEON 9700 Pro的顶级显卡，首次给国内玩家带来了福音。游戏人群不再是电脑用户中被忽视的另类分子，用PC玩游戏也不再是"资源的浪费"。我真想大喊一句：游戏玩家的春天快些来吧！TV游戏在2002年的业绩增长超过了PC游戏，估计伴随着各自领域的软硬件发展，双方此消彼长的"争斗"会继续长期坚持下去。而作为一个明智的玩家该如何选择，希望听到你的声音。而杂志在这变化的新一年中当然不会墨守成规。过去的成就已成为历史，未来的路还需要你——我亲爱的读者陪伴我们一起一步一步踏实地走下去。百期特刊上市之后，从读者那里听到最多的一句话就是希望2003年的第一期不要和百期形成太大的落差。好了，现在我们小心翼翼地捧上这份答卷，期盼它再次得到大家的赞许和鼓励。

当您读到这里时，距离中国的传统节日——春节已经为期不远了，在围炉守岁的日子里，Chance代表"家"中的全体同仁恭祝您来年：

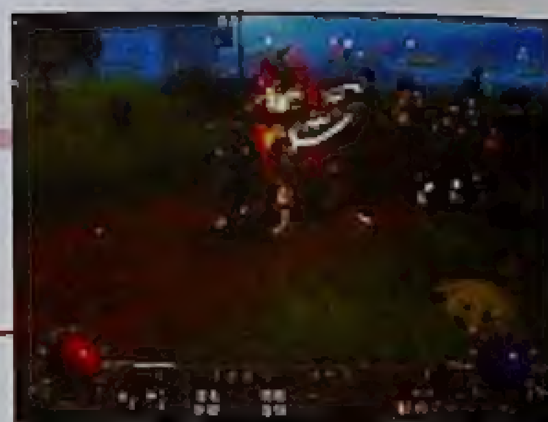
三羊开泰，万事如意！



Chance
Chance@fcgm.com.cn

娱人码头

网络帝国





软硬武略



电娱实况



大话家游

广告索引